MICRO Manía

Año III · Nº 28 — Sólo para adictos — 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM-AMSTRAD

DUET

Los pokes y el mapa de los veinte niveles

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE

WIZBALL

Te explicamos como dar color al mundo sombrío de Wizworld

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE

EXOLON

Mapa y pokes para un sensacional juego de arcade



POKES

Feud

Jail Break

Fernando Martin

Terra Cognita

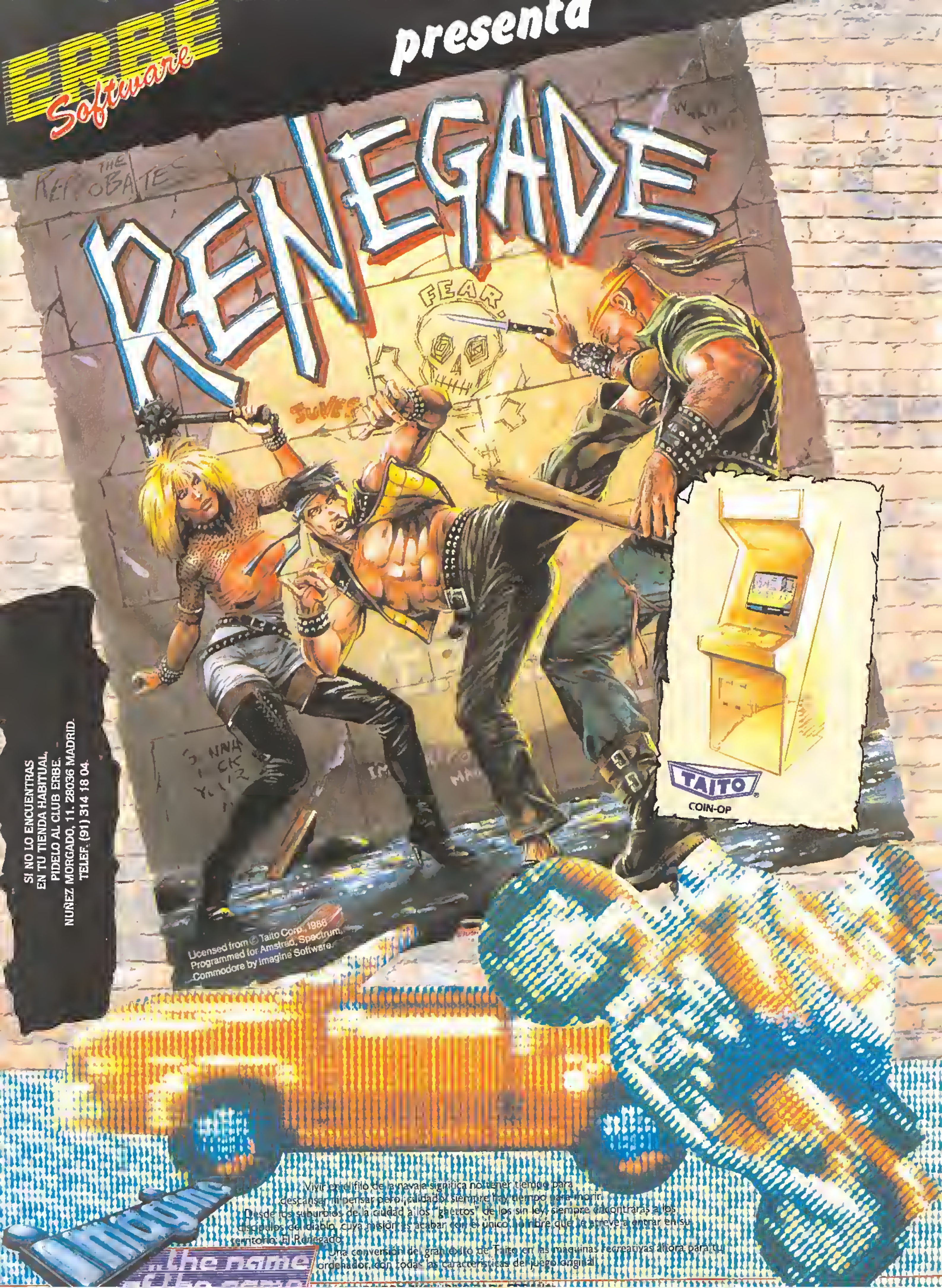
SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX



007 ALTA TENSIÓN

Todo sobre la última aventura de James Bond

HOBBY PRESS



ERBE Software
presenta
RENEGADE
TAITO
COIN-OP
Licensed from © Taito Corp., 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore by Imagine Software.
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero, ¡cuidado!, siempre hay tiempo para morir.
Desde los suburbios de la ciudad a los "ghettos" de los sin ley, siempre encontrarás a los discípulos del diablo, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio: El Renegado.
Una conversión del gran éxito de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu ordenador, con todas las características del juego original.
Imagine
...the name

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Francisco Verdú
Abel Ruiz
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO III. N.º 28. Octubre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA EPYX

Acuerdo entre U.S. Gold y Epyx para la distribución recíproca de sus productos a ambos lados del Atlántico.

La compañía U.S. Gold, que durante los dos últimos años ha distribuido en Inglaterra los títulos de la no menos popular compañía americana Epyx, ha llegado a un acuerdo con esta compañía para convertirse en su representante exclusivo para Europa, concretamente en Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Escandinavia y España, donde Erbe se encargará de su distribución.

El acuerdo, que concede también a Epyx los derechos para distribuir los productos de U.S. Gold en Estados Unidos, fue anunciado en la reciente visita a España de los directivos de Epyx y U.S. Gold. Geoff Brown, presidente de U.S. Gold y John Brazier, vicepresidente primero de Epyx, aprovecharon la ocasión para presentar sus inminentes lanzamientos. Entre las novedades destacan los simuladores deportivos «California Games», «Street Sports Baseball» y «Street Sports Basketball».

California Games incluye seis acontecimientos deportivos que nos permitirán demostrar nuestra habilidad en el surfing, patinaje, monopatín, lanzamiento de discos, carreras de bicicletas BMX y frisbee, un original deporte que todavía no ha llegado a nuestras costas.

Street Sports Baseball y **Street Sports Basketball,** como fácilmente se identifica en su título, son simuladores de béisbol y baloncesto, que aportan como novedad la sustitución de las canchas oficiales por un escenario tan poco habitual como las calles.

Otra de las novedades será la aparición bajo el sello The Master Collection de un simulador de destructor que lleva el título de **Destroyer** y del simulador de submarino **Sub Battle Simulator;** aunque en esta ocasión sólo podrán disponer de ellos los usuarios de Commodore.

Los directivos de Epyx presentaron de este modo, variados títulos que vendrán poco a poco a cubrir las necesidades de los usuarios de todos los sistemas en los próximos meses.









FRANKENSTEIN YA TIENE NOVIA

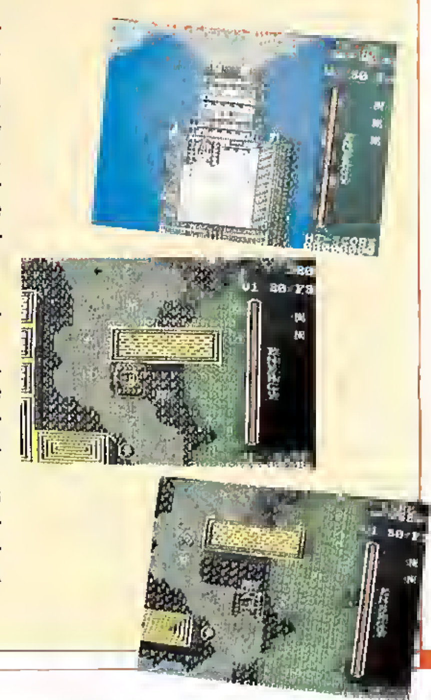
Menos mal que por fin, a pesar de ser tan feo Frankenstein ha encontrado una mujer dispuesta a compartir su solitaria mansión. Como suele ocurrir en estos casos, no todo puede acabar bien. Cuando Frankie suspiraba por el amor de la bella, una tormenta asesina ha acabado con su endeble estructura. Sólo su novia puede revivirle, encontrando todos los órganos del monstruito repartidos por todo el castillo.

Una dura misión que hará a más de uno desistir, pero es que Ariolasoft no está dispuesta a facilitarnos la misión en **Bride of Frankenstein,** el nuevo programa que estará disponible para todas las versiones en pocos días.

TODA UNA GUERRA PARA UN TANQUE DEL FUTURO

El mes pasado os adelantamos que Ocean preparaba un arcade llamado **Tank.** Entonces sólo conocíamos el argumento, hoy puesta en marcha nuestra red de espionaje hemos tenido acceso a algunas de las pantallas del juego para satisfacer la curiosidad de los muchos fanáticos del difícil arte de masacrar «marcianos»

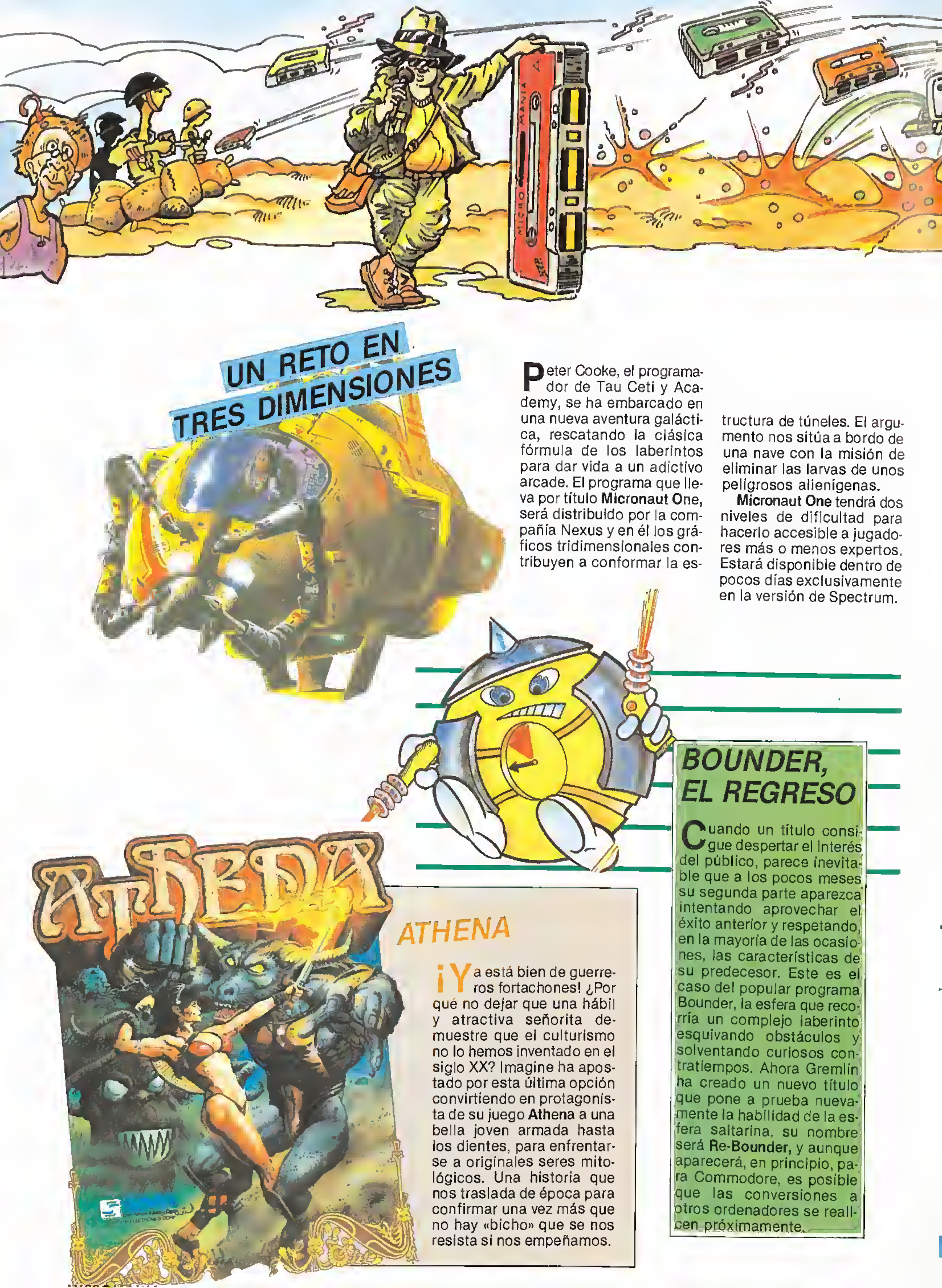
En ellas se aprecia que la adaptación nada tiene que envidiar al programa original de las máquinas de la calle. Un proyecto de Ocean que promete batir todos los récords de adicción en cuanto se comercialice. Manteneros a la escucha, ya falta muy poco.



POR FIN LLEGAN LOS GOBOTS

Han pasado ya algunos meses desde que Ariolasoft nos comunicó que preparaba un programa basado en la popular serie de dibujos animados inglesa Challenge of the Gobots. Dentro de muy poco los usuarios de todos los sistemas podrán adoptar el papel protagonista en **Challenge of the Gobots** defendiendo el planeta Moebious de las garras del diabólico Gog. Ariolasoft, en Inglaterra, incluirá junto con el juego una cinta de música que lo ambientará, narrando al mismo tiempo la historia.





UN RETO EN TRES DIMENSIONES

Peter Cooke, el programador de Tau Ceti y Academy, se ha embarcado en una nueva aventura galáctica, rescatando la clásica fórmula de los laberintos para dar vida a un adictivo arcade. El programa que lleva por título **Micronaut One**, será distribuido por la compañía Nexus y en él los gráficos tridimensionales contribuyen a conformar la estructura de túneles. El argumento nos sitúa a bordo de una nave con la misión de eliminar las larvas de unos peligrosos alienígenas.

Micronaut One tendrá dos niveles de dificultad para hacerlo accesible a jugadores más o menos expertos. Estará disponible dentro de pocos días exclusivamente en la versión de Spectrum.

BOUNDER, EL REGRESO

Cuando un título consigue despertar el interés del público, parece inevitable que a los pocos meses su segunda parte aparezca intentando aprovechar el éxito anterior y respetando, en la mayoría de las ocasiones, las características de su predecesor. Este es el caso del popular programa Bounder, la esfera que recorría un complejo laberinto esquivando obstáculos y solventando curiosos contratiempos. Ahora Gremlin ha creado un nuevo título que pone a prueba nuevamente la habilidad de la esfera saltarina, su nombre será **Re-Bounder,** y aunque aparecerá, en principio, para Commodore, es posible que las conversiones a otros ordenadores se realicen próximamente.

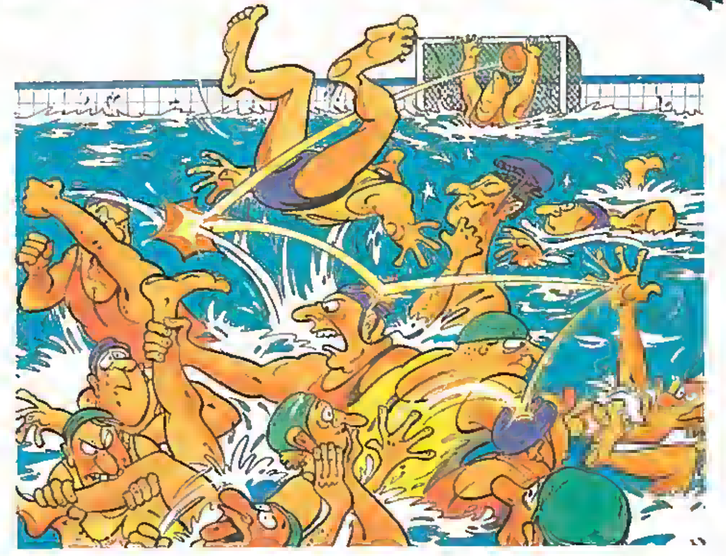
ATHENA

¡Ya está bien de guerreros fortachones! ¿Por qué no dejar que una hábil y atractiva señorita demuestre que el culturismo no lo hemos inventado en el siglo XX? Imagine ha apostado por esta última opción convirtiendo en protagonista de su juego **Athena** a una bella joven armada hasta los dientes, para enfrentarse a originales seres mitológicos. Una historia que nos traslada de época para confirmar una vez más que no hay «bicho» que se nos resista si nos empeñamos.

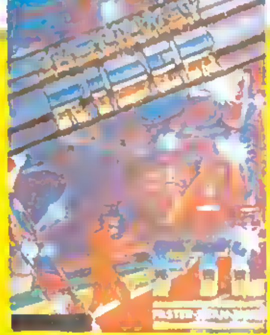


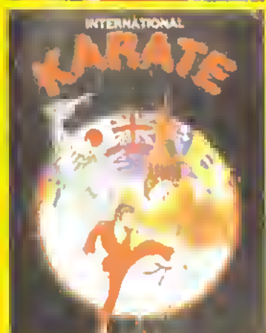
¡CONTAMOS CONTIGO!

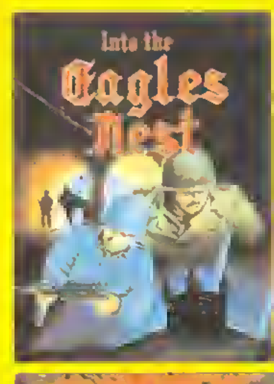
El water-polo no ha sido nunca un deporte muy popular, pero sin duda el nuevo programa de Gremlin Graphics contribuirá a acercar al gran público este evento en el que se combinan a partes iguales fuerza y estrategia. Este simulador que lleva el titulo de **Water-Polo** nos brinda la posibilidad de tomar contacto con este acuático deporte con la seguridad de permanecer a flote sin correr el riesgo de obtener a cambio unas desagradables agujetas.



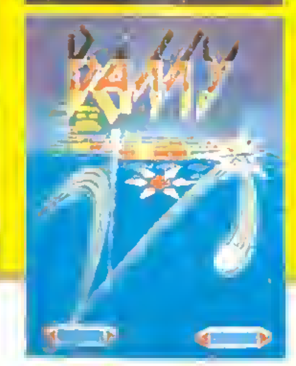
6 PAK
Volumen 2



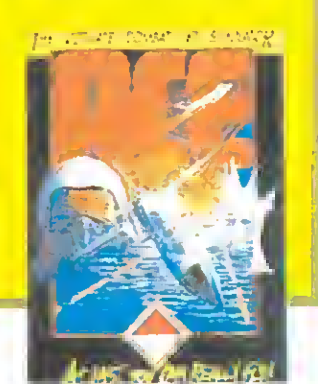




Elite, dispuesta a ganarse el favor de todos los usuarios, ha comercializado en Inglaterra el volumen dos del paquete compuesto por seis juegos que lanzó hace ya algunos meses. El nuevo paquete, que costará, poco más o menos, lo mismo que un solo programa en el mercado inglés, 9,95 libras, se distribuirá para Spectrum, Commodore y Amstrad. Incluye los titulos: *Into the Eagles Nest, Batty, Ace, Shockway Rider, International Karate* y *Light Force*. Una buena noticia que, sin duda, habrá sido bien recibida por nuestros vecinos británicos.





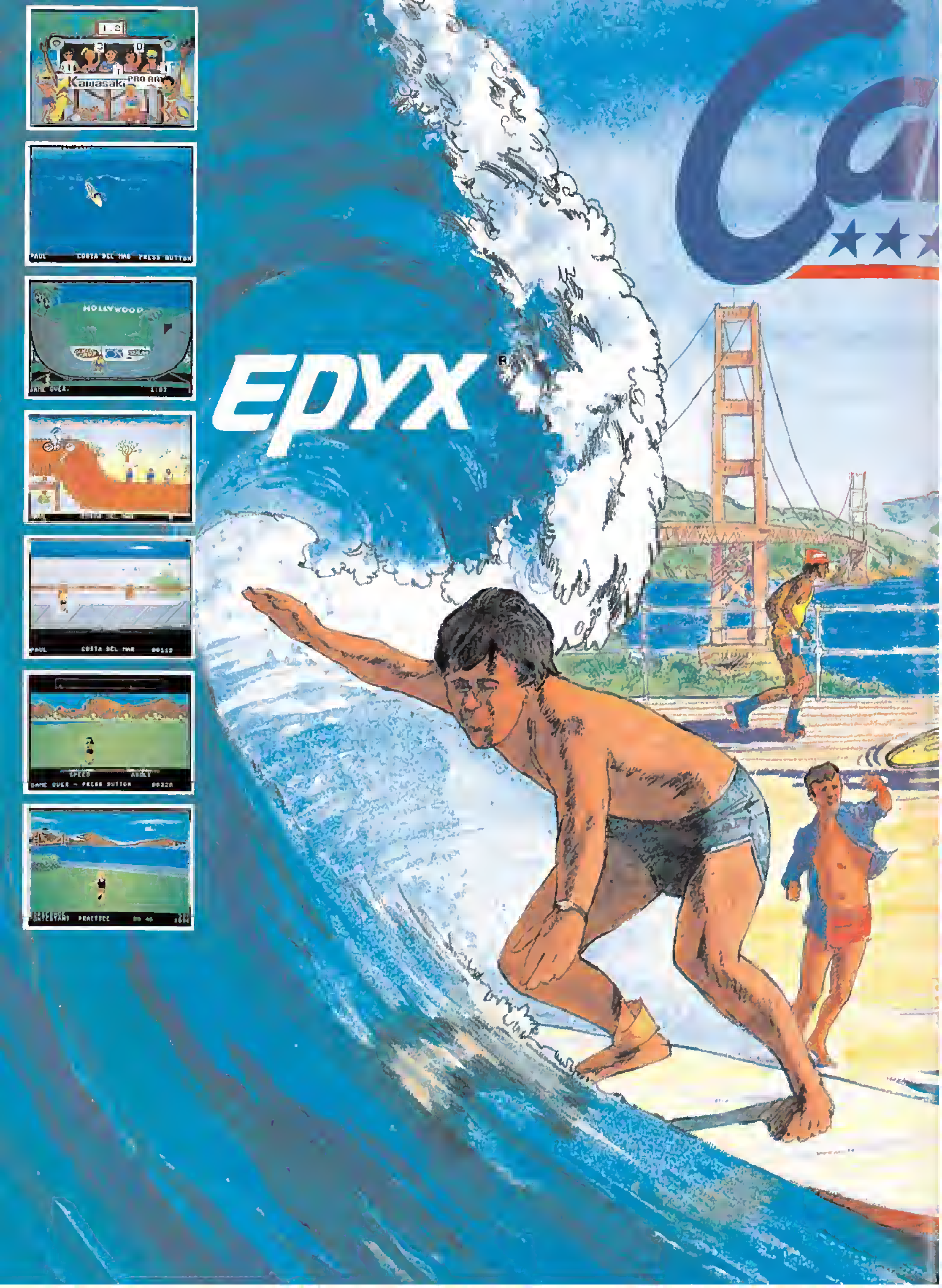


RENEGADO

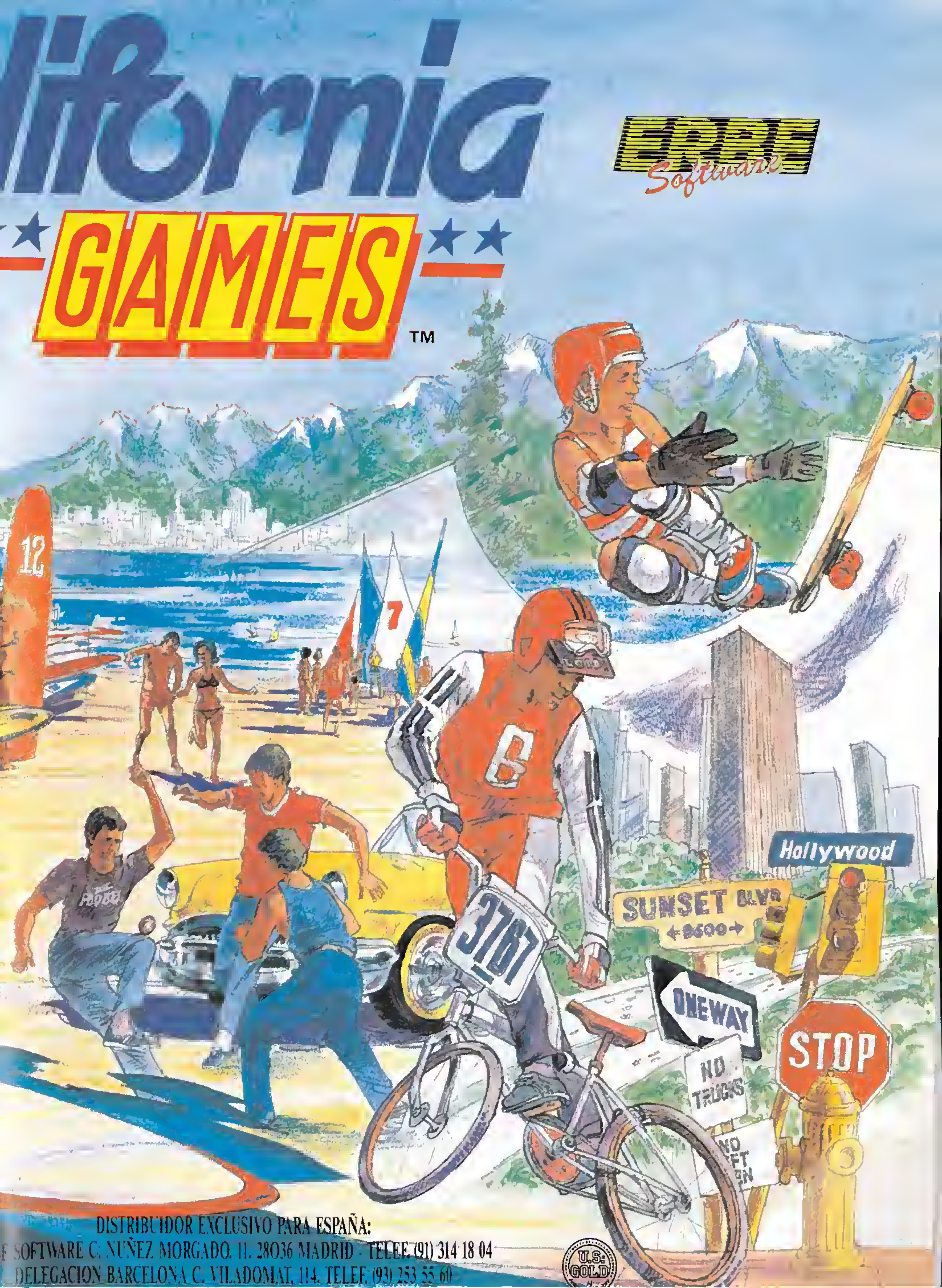
Constantemente aparecen nuevos programas que podrían englobarse perfectamente en la clasificación de programas de combate. Delimitando mucho más la definición gran parte de ellos pasarian a formar parte de los programas de lucha y dentro de ellos a los que se ocupan de escenificar todo tipo de artes marciales. Imagine no ha querido romper esta línea en su próximo lanzamiento, pero sí ha optado por incluir algunos aspectos originales.

Este nuevo y agresivo programa lleva por título el sugestivo **Renegade.** Nos trasladará a las calles de cualquier gran ciudad donde unos urbanos y aguerridos guerreros lucharán, empleando las artes marciales o cualquier otro elemento contundente, para ganar a otros no menos intrépidos luchadores.

Renegade estará disponible para todos los sistemas. De momento nos dedicaremos a calentar motores, el combate puede costarnos la vida.



EPYX
Kawasaki
PRO AM
HOLLYWOOD
PAUL COSTA DEL MAR PRESS BUTTON
GAME OVER
PAUL COSTA DEL MAR 00110
SPEED
GAME OVER - PRESS BUTTON


lifornia
GAMES
TM
ERBE
Software
12
7
6
3767
Hollywood
SUNSET BLVD
← 8600 →
ONEWAY
NO TRUCKS
STOP
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
F SOFTWARE C. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA C. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60
U.S. GOLD

LO NUEVO

"Super guai"

"Guai"

El último ninja

Adicción:	9
Gráficos:	9
Originalidad:	9

Commodore
System 3

Podríamos ahora contaros paso a paso la historia de los ninjas, pero como sin duda la mayoría de vosotros la conoce, comenzaremos en donde acaban todas las películas.

Los místicos guerreros de la sombra, una vez cada década viajaban a la isla Lin Fen para rendir homenaje al Templo de la Ninja Blanca y recibir nuevas enseñanzas de las escrituras sagradas.

Como en todas las historias, en ésta también hay un ambicioso malvado que, aprovechando la reunión de nuestros protagonistas, se propuso apoderarse de la sabidurla de éstos robando las escrituras y acabar con todos ellos. Lo consiguió tras una dura batalla, dedicándose a partir de ese momento a instaurar una nueva era ninja.

Sólo un pequeño detalle se le escapó al malvado, los ninjas hablan ordenado a un joven guerrero permanecer en el templo para proteger las escrituras. Era el último ninja. Su único objetivo a partir de este momento fue acabar con el shogun y todos sus seguidores y, sobre todo, recuperar las escrituras sagradas.

Hasta aquí un original argumento, ahora pasemos a explicaros los detalles del juego. El último ninja es una completa aventura en la que se combinan las caracterísiticas de los simuladores de artes marciales con las notas de las videoaventuras como objetos que recoger y un extenso mapeado para demostrar nuestra habilidad.

La acción se desarrolla en seis escenarios diferentes, ambientados por gráficos que consiguen desarrollar en Commodore una técnica casi cinematográfica. Los escenarios son: el desierto, la montaña, los jardines de palacio, las mazmorras, el nivel inferior del palacio y el interior de éste, donde podrás enfrentarte a tu mayor enemigo, el shogun y localizar las escrituras sagradas.

Durante este variado recorrido podrá encontrar varios objetos, que aparecerán en los lugares más insospechados, incluso alguno de ellos exigirá una concienzuda búsqueda.

Los objetos son de dos tipos, los que te permiten defenderte y atacar y los que te obligan a realizar una acción determinada con ellos. Los primeros son las clásicas armas ninja, es decir: espada, bastones, nunchakos y shuriken, además de otros más sofisticados como las bombas de humo. La utilidad de los segundos depende sólo de ti, encontrarás desde pociones somníferas a cuerdas y flores, entre otros. Dos objetos resultan imprescindibles en el juego, la manzana que nos dará una vida, lo que siempre es de agradecer, y las escrituras, el objeto que ha despertado esta sangrienta lucha y que señalará el final de la aventura cuando lo encontremos.

Os preguntaréis cómo no hemos hablado aún del movimiento del protagonista, tan importante en este tipo de juegos. La razón es muy sencilla, sería tanto lo que se podría decir de la perfección alcanzada en este aspecto que simplemente os remitimos al programa como única referencia. Para los más impacientes os adelantamos que con la combinación de teclado, joystick y fuego se consiguen más de veinte movimientos diferentes que incluyen desde los más normales, como andar, saltar o agacharse, a otros más sofisticados conseguidos con cada tipo de arma, como tajos en el cuello, toda una amplia gama de patadas y puñetados o golpes frontales que dejarán a tus enemigos sin respiración. Por supuesto, todos los movimientos deben ser empleados según la dificultad de cada enemigo o de los obstáculos que se nos presenten, siendo imprescindible para















completar el juego, una elección correcta de armamento y objetos.

El último ninja es, sin lugar a dudas, el mejor programa que sobre artes marciales se ha hecho en ningún ordenador destacando por encima de los aspectos gráfico y sonoro que son excepcionales, la perfecta resolución de cada movimiento de ataque.

Los usuarios de Commodore están de suerte, lástima que no se haya versionado para otros sistemas.







OBJETOS

LO NUEVO

Catch 23

Spectrum
Martech

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	8



Catch 23 es el nombre en clave de un importante centro de investigación militar y el lugar que ambienta este arcade.

Cuando firmaste el contrato que te comprometía a actuar dos años como espía, no podías ni sospechar que una de tus misiones sería infiltrarte en Catch 23 y apoderarte de una información tan útil como peligrosa.

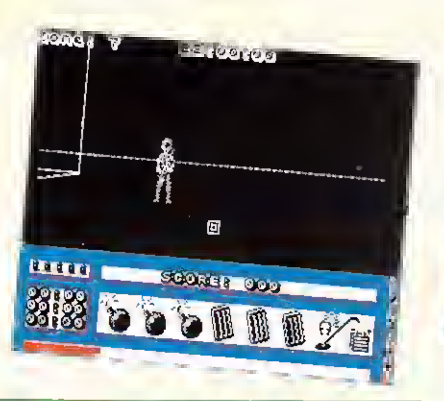
No había forma de echarse atrás, aunque reconoce que te lo pensaste dos veces.

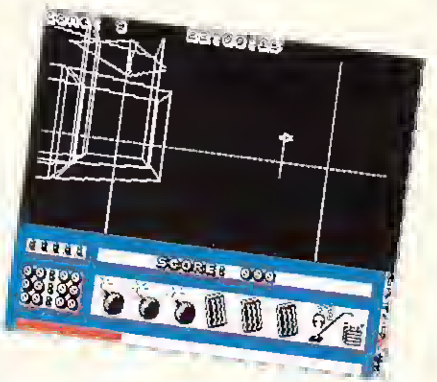
En nuestra sincera opinión, realmente era para pensárselo. No sólo encontrarías campos minados, también habría vallas electrificadas camufladas y tanques de largo alcance que acabarían contigo en cuanto te divisasen, pero sobre todo las patrullas que recorrían todo el centro eran un serio contratiempo.

Descubriste alarmado cómo estas últimas, mientras se movían, te permitían disparar, pero en el momento en que ellos disparaban primero tu sentencia de muerte estaba firmada.

Eran los riesgos que había que correr cuando uno se embarcaba en una misión de este calibre, pero ibas bien armado y la recompensa sería sustanciosa, tal vez podrías conseguir a cambio una pensión vitalicia. Después de todo, siempre merece la pena intentarlo.



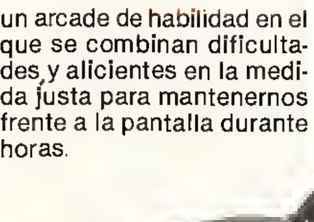


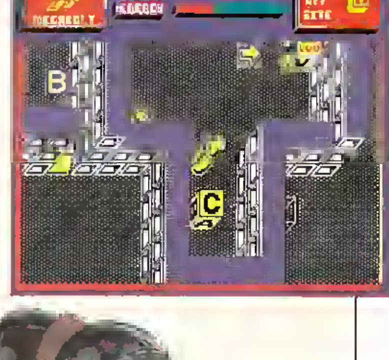


The Final Matrix

Spectrum, Amstrad
Gremlin Graphics

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8





Final Matrix era la prisión galáctica más segura. Sus muros estaban defendidos por múltiples obstáculos, guardianes especialmente entrenados y un curioso sistema de vigilancia individual de cada prisionero. Esto se había conseguido convirtiendo la gran cárcel en un enorme conjunto de pequeñas prisiones repartidas por toda la galaxia.

Nuestra misión era localizar cada matrix, aterrizar en él y rescatar a los prisioneros que los malvados cratons habían recluido sin razón.

Nuestro protagonista en cada nave podrá reponer armas y municiones o aprovechar las ventajas que le ofrecerán algunos objetos como los monitores que les suministran importante información. Todo ello para superar los obstáculos que allí encontrará, destacando las minas, las puertas y los guardianes, ya que son los que entorpecen más la tarea de rescate.

The Final Matrix es, como bien habéis imaginado, un arcade de habilidad en el que se combinan dificultades y alicientes en la medida justa para mantenernos frente a la pantalla durante horas.





Dogfight 2187

Spectrum, Amstrad
Starlight Software

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Allá por el año 2187, época en la que se desarrolla esta aventura, el universo atravesaba una de las grandes crisis de su historia. Ya una antigua leyenda recogía que en esa fecha un gran agujero en el tiempo dejaría al universo indefenso ante cualquier ataque enemigo. Nadie hacía caso hasta que un día por fin ocurrió. Sólo existía una forma de restablecer el orden, construir un generador, compuesto por nueve piezas, que cerrara el gran agujero espacial. Por supuesto, se necesitaban voluntarios, ¿podrías resistir la tentación?

Aunque el objetivo del juego os haya inducido a pensar en una clásica videoaventura, casi podríamos afirmar que la incesante aparición de enemigos dispuestos a molestar, el tiempo límite para completar la misión y la limitación de energía hacen de él un arcade de combate en toda la extensión del término.

Dogfight está ambientado con gráficos vectoriales y en él destaca la presentación simultánea en las pantallas de nuestras acciones y la de nuestro contrincante, bien otro jugador o bien el ordenador.

Un adictivo programa para jugadores con experiencia en la investigación galáctica, que hará las delicias de los muchos adictos al arcade que siguen de cerca el mundo del software.

Last Mission

Spectrum
Data East

Adicción:	6
Gráficos:	6
Originalidad:	5

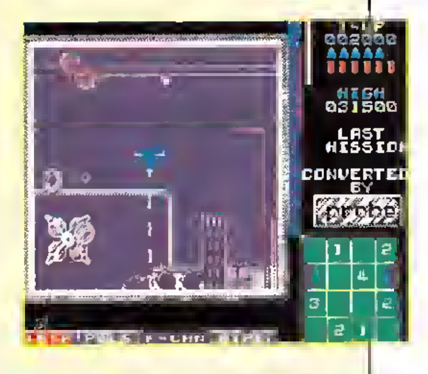
La mayoría de los programas de las máquinas recreativas llegan más tarde o más temprano a nuestros ordenadores. Las adaptaciones muchas veces alcanzan al menos una calidad semejante a las versiones originales, otras, sin embargo, no llegan a sobresalir en ninguno de sus aspectos. Éste es el caso de este nuevo programa distribuido por U.S. Gold. Last Mision sin llegar a ser un programa incalificable, tampoco pasará a la historia como el mejor arcade espacial para Spectrum, permaneciendo en un justo término medio en todos los aspectos.

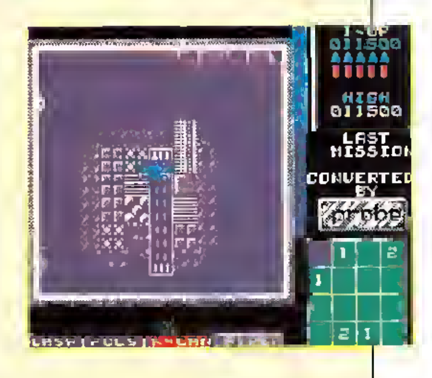
Nuestro objetivo es conquistar la base enemiga, eliminando en primer lugar todas las naves nodrizas. Este supondrá un considerable derroche de munición y exigirá el empleo adecuado de las diferentes armas que localizaremos en el recorrido tras destruir a las naves, como potentes láseres, bombas o barreras protectoras.

El argumento corresponde a un clásico arcade, pero su resolución, como hemos indicado, resulta algo pobre. Los gráficos adecuados a los programas de este tipo no van acompañados por un rápido scroll, resultando algo lento el movimiento. Nuestra nave se controla con dos teclas que la dirección, lo que en algunos momentos hace poco menos que imposible esquivar los disparos enemigos.



Sólo podemos destacar en él la posibilidad de encontrar y seleccionar nuevas armas y la adicción que caracteriza a este tipo de programas. Uno de los detalles más importantes es la incorporación de un mapa que indica el número de naves nodrizas de cada sector y su localización. Esto contribuye a simplificar el objetivo. Last Mission no es la última maravilla de la programación, pero sí puede resultar interesante para los muchos fanáticos de los arcades espaciales, que siempre encuentran una buena justificación para sentarse frente al ordenador y masacrar marcianos.





LO NUEVO

Legions of Death

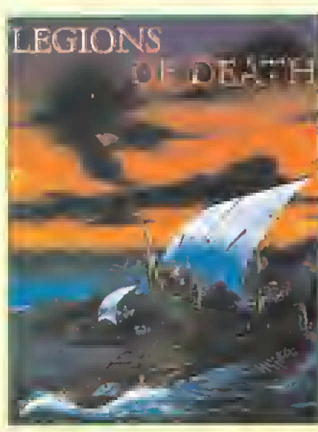
Spectrum, Amstrad
Lothlorien

Adicción:	6
Gráficos:	7
Originalidad:	7

Los programas de estrategia cuentan con un incondicional, aunque reducido, grupo de seguidores. Estos programas, que generalmente rememoran importantes acontecimientos históricos, encuentran en el ordenador el complemento imprescindible para estudiar cada jugada.

Legions of Death nos remonta a la época de las Guerras Púnicas; el cruel enfrentamiento entre Roma y Cartago que duró más de un siglo. Controlaremos a las tropas cartaginesas eligiendo, según nuestra propia estrategia, el número y tipo de barcos, así como la tripulación y el cargamento.

Uno de los aspectos más interesantes, que por añadidura facilita su manejo, es la combinación del sistema de menús e iconos para ordenar las acciones. Podremos examinar la zona, localizar las tropas enemigas, atacar o replegarnos, comprar nuevos elementos y recurrir a las opciones clásicas de salvar o cargar el juego para reincorporarnos a la partida en el punto en que lo dejamos.





Legions of Death nos brinda la posibilidad de cambiar el curso de la historia sin movernos del sillón. ¿Quién puede resistirse con tantas facilidades?



Grange Hill

Argus Press

Spectrum, Amstrad, Commodore

Adicción:	5
Gráficos:	6
Originalidad:	7



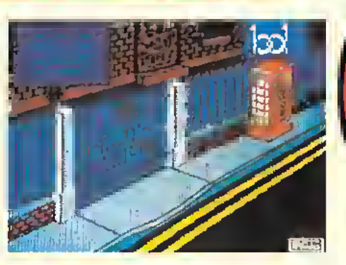
Una de las acusaciones que con más frecuencia se hace a los programas conversacionales en inglés, es que las complejas estructuras sintácticas precisas para desarrollar las acciones impiden a quienes no conocen a la perfección este idioma sacar algo claro en ellos. Intentando solucionar este grave inconveniente, en Grange Hill se combinan sencillas órdenes representadas en un menú y manejadas por el sistema de iconos, con el movimiento directo de los personajes desde joystick o teclado.



El objetivo de la aventura es recuperar el «walkman» del protagonista que cayó en manos de los profesores por la imprudencia de nuestro joven amigo y con él regresar a casa con cara de no haber roto un plato en la vida. Contaremos, eso sí, con la colaboración de Hollo, un fiel amigo que nos seguirá a todas partes.



Los programadores de Grange Hill han añadido a un clásico programa gráfico-conversacional todas las características de las videoaventuras, al incluir objetos que deberemos utilizar en el momento adecuado para concluir la aventura con éxito. Una buena idea que acaba, en parte, con la leyenda de los conversacionales imposibles.



LO NUEVO

Stop Ball

Spectrum, Amstrad

Dro Soft

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	8



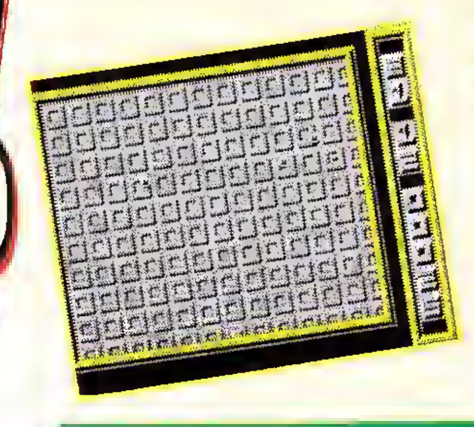
Los habilidosos del joystick están de suerte. Este nuevo título de producción nacional les va a permitir poner a prueba sus reflejos en nada menos que 32 niveles de dificultad progresiva.

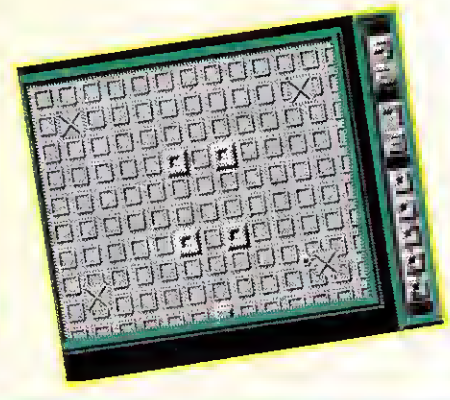
Básicamente, Stop Ball es un arcade en el más amplio sentido. El programa consta de dos juegos que se intercalan. En el primero debemos mantener en el aire todas las bolas que aparecen en la pantalla durante el tiempo especificado en uno de los marcadores, obteniendo a cambio puntos.

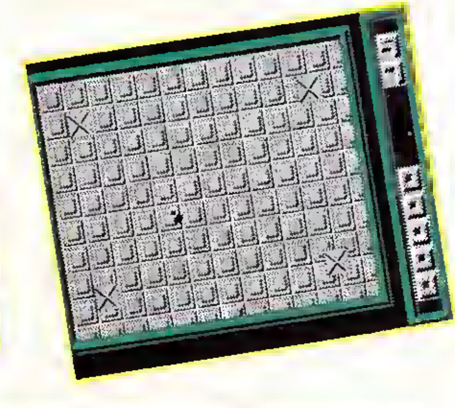
Si no conseguimos que nuestra raqueta cumpla su cometido y las bolas caen nuestra energía disminuirá a pasos agigantados.

En el segundo juego nuestro objetivo cambia radicalmente; debemos esquivar las bolas y dirigir nuestra raqueta hacia las pirámides de base cuadrangular para cambiar de pantalla, sin tocar las cruces que aparecen en las esquinas, porque esto nos resta energía.

Si unimos a este original planteamiento la dificultad progresiva y la buena resolución conseguida, tanto en los gráficos, que sin ser espectaculares cumplen su cometido perfectamente, como en el rápido scroll, el resultado no puede ser otro que un programa claramente adictivo ante el que sólo podemos quitarnos el sombrero y exclamar: chapeau.







Druid

Spectrum, Amstrad

Firebird

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	7

Si por curiosidad hiciéramos un estudio sobre las profesiones de los protagonistas de los últimos programas aparecidos en el mercado, comprobaríamos cómo la asociación de amigos de la magia es la que más empleos ha puesto a disposición de los usuarios de ordenadores.

Druid también contribuye a la causa de los magos en paro, eligiendo a uno de ellos para restablecer la paz de un frondoso bosque, enfrentándose en las profundidades de los calabozos con el gran príncipe de los demonios, al que sólo podrá destruir con un potente hechizo.

Para defender su empleo nuestro protagonista debe recorrer el bosque, eliminar a los malvados y emplear los hechizos oportunos contra cada enemigo, mientras recopila pacientemente los elementos de sus conjuros y repone fuerzas. Nuestro mago en prácticas encontrará los diferentes objetos del juego en cofres que le depararán agradables sorpresas; también podrá conseguir nuevas vidas acercándose a los pentagramas de la vida, así conocidos por sus efectos curativos.

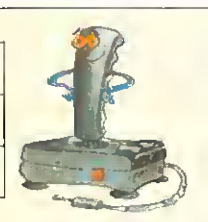
Firebird ha conseguido desarrollar una videoaventura con una gran dosis de arcade de habilidad, en un extenso mapeado que permitirá a los aprendices de magos poner a prueba sus conocimientos.



Black Magic

Commodore, Spectrum
Datasoft

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	6



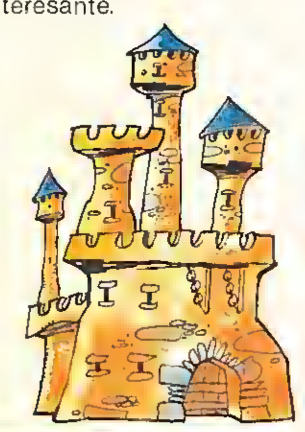
Atravesar el reino de Marigold, teniendo en cuenta que el malvado Zahgrim ha implantado allí la ley del terror, es todo un reto para los más intrépidos guerreros. Este es, claro está, el reto que nos plantea este nuevo programa de Datasoft.

Tanto la puesta en escena como el planteamiento del juego nos recuerdan al popular Ghosts 'n' Goblins, aunque en éste se han incluido características de las videoaventuras para aumentar su adicción. De este modo, en las cuatro fases de que consta, que se corresponden con nuestro ascenso desde aprendiz a gran mago, podremos utilizar la magia, emplear objetos que repondrán energía o matarán enemigos y salvar todo tipo de obstáculos, mientras nos enfrentamos a plantas carnívoras, demonios, rocs y un etcétera de criaturas extrañas muy largo.

Todo en Black Magic está orientado a conseguir un elevado índice de adicción, por ello las municiones son limitadas, aunque podremos reponerlas, la salud disminuye a velocidad vertiginosa y, por supuesto, tampoco podemos olvidarnos de comer. Un cúmulo incesante de enemigos y obstáculos, que no sólo podrán ser destruidos con nuestras flechas, sino con el hábil empleo de la magia, hacen que este programa deje muy atrás a sus competidores más cercanos. Un programa no excesivamente original, pero que sabiamente ha recopilado los elementos claves que permitieron alcanzar el éxito a otros, integrándolos en un todo que hace de él un título interesante.







Starfox

Spectrum, Amstrad
Ariolasoft

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	6

No sabemos cuál es la verdadera razón por la que planetas de nombre desconocido y extraña procedencia deciden invadir los universos pacíficos. Toman posiciones y envían a la aventura naves camufladas de estrellas para despistar a las fuerzas de seguridad. Por supuesto, no todos los miembros de éstas caen en la trampa, algunos como Hawkins, el piloto de la nave Starfox, conoce a la perfección las estratagemas de sus adversarios.

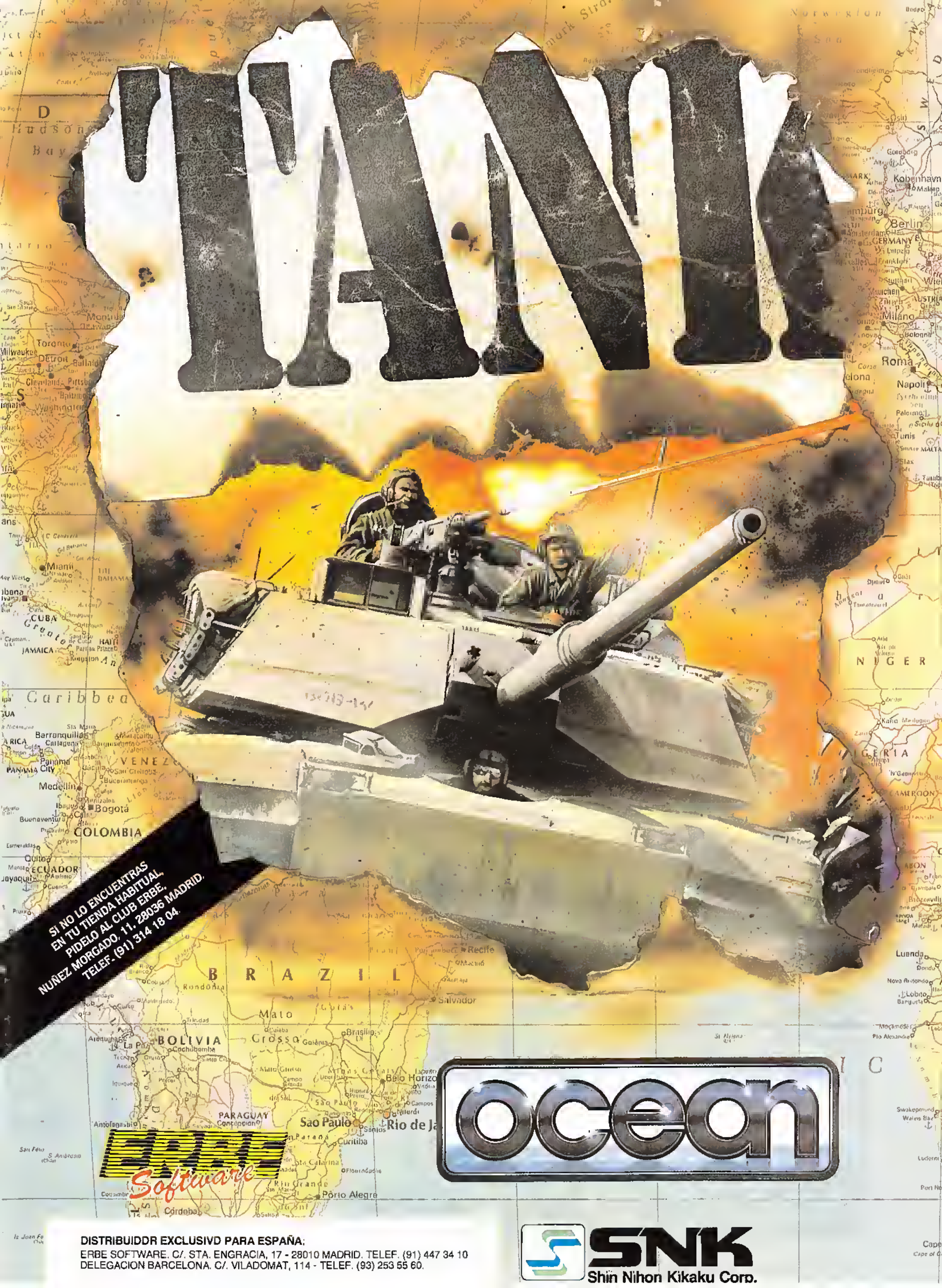
En este nuevo juego de Ariolasoft, actuaremos como dobles de este popular defensor de la galaxia, liberando y destruyendo a las diferentes naves enemigas que se suceden en los ocho niveles de que consta.

Aunque tanto su argumento, como su objetivo corresponden a un clásico arcade, sin embargo en él se ha conseguido desarrollar un complejo sistema de información visual en pantallas paralelas en las que se desarrolla la acción. Desde el teclado podemos acceder al mapa que localiza cada planeta, imprescindible para poder reponer armamento y fuel, o pantallas de simple información de status.

Starfox es un nuevo título galáctico, en el que además de la necesaria puntería es preciso utilizar correctamente los datos que se presentan en pantalla. Un sofisticado arcade para quienes creían que este tipo de programas eran ya una página acabada en la historia del software.







TANK
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
ERBE Software
ocean
DISTRIBUIDDR EXCLUSIVD PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

Star Paws

Commodore
Software Projects

Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	8

¿Qué hago yo aquí?, se preguntaba extrañado el Capitán Rover Pawstrong. Él se había embarcado en un crucero galáctico de placer y en sus planes no entraba aterrizar en el planeta Lunátic. Un comunicado oficial resolvió todas sus dudas; había sido enviado por error para resolver una difícil misión, pero era tarde para rectificar. No podían perder ni un segundo. Su tarea consistía, en pocas palabras en destruir o capturar a todos los «grifos espaciales sabrosos» que encontrará en el planeta. Los grifos, bastante semejantes en apariencia a los actuales avestruces, eran tan preciados que se habían convertido en la moneda galáctica por excelencia. Unos malvados malhechores, que en todos los sitios los hay, se habían dedicado a su producción masiva con la intención de desestabilizar el sistema monetario, inundando el mercado.





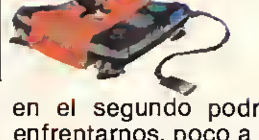
Nuestro intrépido protagonista contará con la ayuda de múltiples objetos como cohetes, lanzamisiles, patines galácticos y toda la gama del catálogo de nuevos inventos de alta tecnología.

Este nuevo programa de Software Projects despertará los instintos asesinos de los jugadores más pacíficos, como corresponde a un trepidante arcade en el que no podremos despistarnos ni un segundo. Algunas veces correr los 100 metros lisos, para alcanzar un nuevo récord del mundo, detrás de un pájaro gigante, puede provocar más de un infarto y sobre todo terribles deseos de venganza.

Deceptor

Commodore
U. S. Gold

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



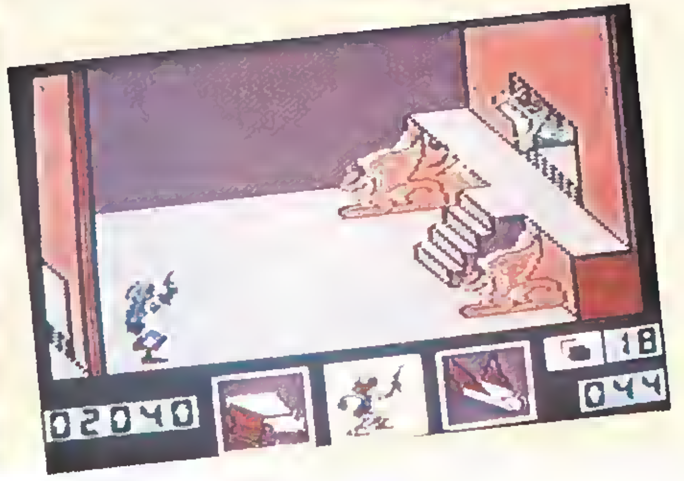
Por nuestros ordenadores han pasado los más originales protagonistas, pero puestos a comparar, ninguno de la flexibilidad del protagonista de este nuevo juego de U. S. Gold. Humanoide, vehículo a cuatro ruedas o nave espacial son las personalidades que puede adoptar este peculiar Deceptor. Su misión, descubrir el futuro. Su única preocupación, sobrevivir.

Para ajustarse a la pericia de cada jugador este completo arcade presenta dos niveles de práctica. En el primero, seleccionaremos la velocidad de transformación del personaje y aprenderemos a controlar cada vehículo, mientras que en el segundo podremos enfrentarnos, poco a poco, a los distintos enemigos.

¿Preparados para la misión?.Vamos allá. Recorreremos varios pasillos evitando a los guardianes, enfrentándonos al final de cada pasillo con un guardián al que sólo podremos destruir en nuestra forma humana. Para aumentar la emoción el tiempo es limitado y, por supuesto, deberemos reponer munición por el camino, si no queremos jugarnos la vida.

Ejercer de camaleón puede ser muy divertido, pero en el intento podemos perder hasta la camisa y quedarnos con la duda de qué ocurrirá más allá de la puerta. Paciencia, no todos los programas se acaban en un día.



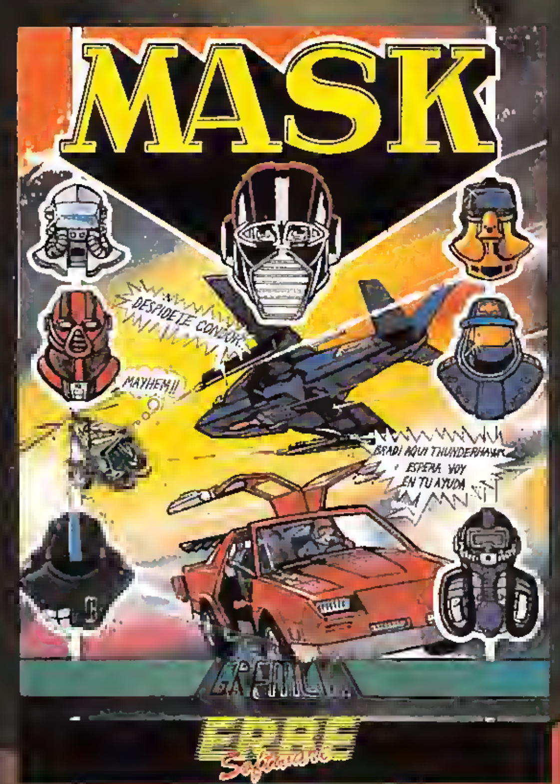


SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NUNEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04



¡¡ATENCION!! Hay un explosivo par de novedades a punto de llegar a las tiendas. En buenas manos producirán horas de emoción, entretenimiento y acción. Mal manejadas pueden causar alteraciones nerviosas y taquicardias... Tú sabrás si tienes la confianza y habilidad necesarias para aceptar el desafío.





¡¡DINAMITA PURA!!



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60

Convoy Raider

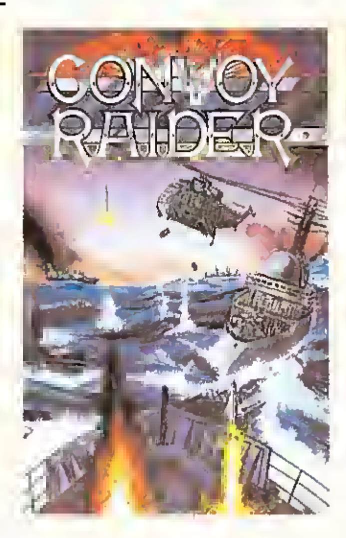
Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



Spectrum, Amstrad, Commodore

Gremlins Graphics

Su misión era patrullar los mares y mantener la paz del mundo. Para ello su acorazado estaba dotado con los más sofisticados sistemas de defensa y ataque. Misiles de defensa antiaérea conocidos como «seawolf», misiles para la defensa marítima popularmente llamados «exocet» y un helicóptero para destruir a los submarinos enemigos con efectivas cargas de profundidad, eran todo su armamento. No estaba mal para una rutinaria visita de reconocimiento.



También estaba equipado con un perfecto radar, que señalaba la presencia enemiga y representaba con tres colores diferentes el grado de peligro. El verde señalaba que todo estaba tranquilo, el amarillo que los enemigos se aproximaban y estaban en nuestra línea de tiro y el rojo que indicaba un ataque inminente de nuestros enemigos.

Manejarlo era sencillo, un cursor, al igual que en todos los programas de iconos, permitía seleccionar el arma adecuada a cada enemigo, contando, además, con un mapa de la zona que permitía plantear mejor cada jugada.

De pronto volvimos a la realidad, era un buen programa, no había duda. Todos los ingredientes de los simuladores de combate estaban en la pantalla, pero además habían conseguido reducir el complejo sistema de manejo que los caracterizaba. Todo estaba preparado para la lucha. De momento no hay peligro, pero... La alarma comenzó a sonar, el indicador rojo vibraba, nos estaban atacando.



Battle Ships

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8

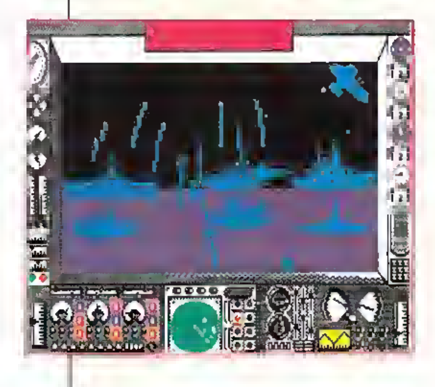


Spectrum, Amstrad, Commodore

Elite

¿Quién no ha jugado alguna vez, armado de lapiz y papel, a los barquitos? Sin duda, nadie podrá negarlo. Elite ha decidido modernizar este antiguo entretenimiento trasladando la acción a nuestros ordenadores.

El desarrollo de éste es semejante al del juego de mesa. Debemos situar estratégicamente nuestra flota en una cuadrícula, afinar nuestra puntería y atacar a los barcos enemigos, sustituyendo la clásica definición por letras y números por un cursor.

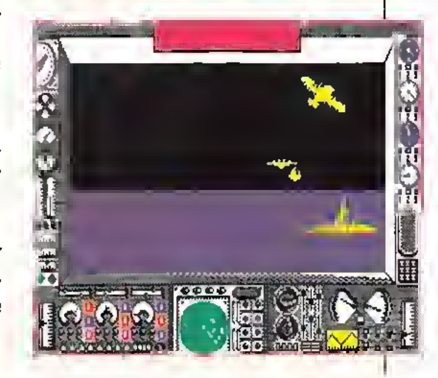


Después llega el turno del nuestro contricante, bien el ordenador o bien otro jugador. Nosotros, por supuesto, desconocemos la localización de los barcos enemigos, pero cuando alcancemos a uno de ellos su posición se reflejará en la cuadrícula que disponemos para atacar. Siempre permanecerán representadas en pantalla las zonas de agua sobre las que ya hayamos probado suerte para no repetir un punto. Los disparos de que disponemos irán disminuyendo a medida que nuestra flota sea destruida.

La nota colorista se consigue al reflejarse en pantalla nuestros disparos; aunque en la pantalla, semejante a la de cualquier arcade, nuestra participación es solamente visual. Así, observaremos cuántos aciertos hemos tenido antes de comprobarlo en la cuadrícula. Este detalle aunque no es imprescindible, sí es lo suficientemente importante para aumentar nuestra moral.

Un juego que durante años ha hecho las delicias de grandes y pequeños, para engrosar ahora la larga lista de programas de ordenador, respetando las reglas del juego e incorporando efectos visuales. Por muy grande que sea la flota, no habrá acorazado que se os resista.





Wonder Boy

Spectrum, Amstrad, Commodore

Activision

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	7



Más o menos por el mes de enero os anunciamos que Activision había llegado a un acuerdo con Sega para llevar algunos de sus programas a los ordenadores. El proyecto se ha hecho ya realidad con Wonder Boy, un adictivo título recomendado para usuarios de todas las edades.

La acción nos traslada a la época en que Tarzán no era más que un tierno infante que comenzaba a destrozar corazones. Hacha en mano y montado a lomos de un monopatín, cuando es lo suficientemente habilidoso, este niño salvaje recorrerá las siete fases de que consta el juego para rescatar a su novia raptada por el malo de la película.

El juego, tanto en su planteamiento como en su desarrollo, es un arcade clásico en el que deberemos enfrentarnos a variados obstáculos y aprovecharnos, si es que queremos sobrevivir, de las exóticas frutas que esconde la selva.

Todos los ingredientes de los más adictivos títulos, como dificultades que aparecen aleatoriamente en un extenso mapeado o energía y tiempo limitado, para que imitar a Tarzán sea algo más que una visita a la selva con las comodidades que aseguran las agencias de viajes.





Quartet

Spectrum, Amstrad, Commodore

Activision

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7

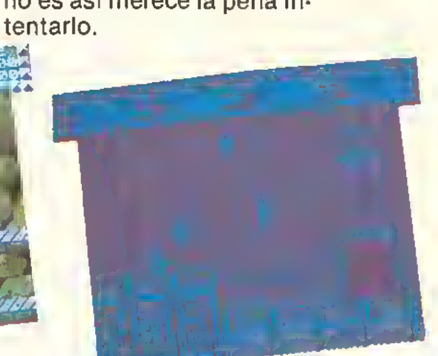
La compañía Activision ha rescatado en esta adaptación de un popular videojuego de la calle, las características de los primeros arcades añadiendo a la fórmula tradicional detalles dirigidos a aumentar simultáneamente originalidad y adicción.

El argumento del juego nos traslada a una futurista galaxia. Nuestro objetivo es recorrer los veintidós niveles de que consta para acumular puntos mientras superamos obstáculos y enemigos móviles. La estructura de la pantalla, idéntica a los clásicos juegos de plataformas, nos exigirá permanecer atentos a él en todo momento ya que a la larga lista de enemigos se unen objetos de gran utilidad como paralizadores de enemigos, escudos protectores, eficaces venenos y poderosos saltos, que no debemos olvidar, aunque en principio dispongamos de munición ilimitada.

Uno de los aspectos más novedosos del juego es la posibilidad de escoger al protagonista entre cuatro personajes dotados de habilidades específicas. Nuestra elección influirá en el desarrollo posterior del juego, ya que a lo largo de la partida encontraremos esferas que contienen iniciales. Si éstas coinciden con la del nombre de nuestro protagonista, obtendremos al cogerlas un nuevo arma, mientras que si no es así sólo veremos aumentar la puntuación.

Quartet es una buena adaptación del programa original, invitándonos desde la pantalla a participar en un curioso torneo en el que sólo puede haber un vencedor. Tal vez tu destino te reserve un lugar en el libro de los récords, pero si no es así merece la pena intentarlo.



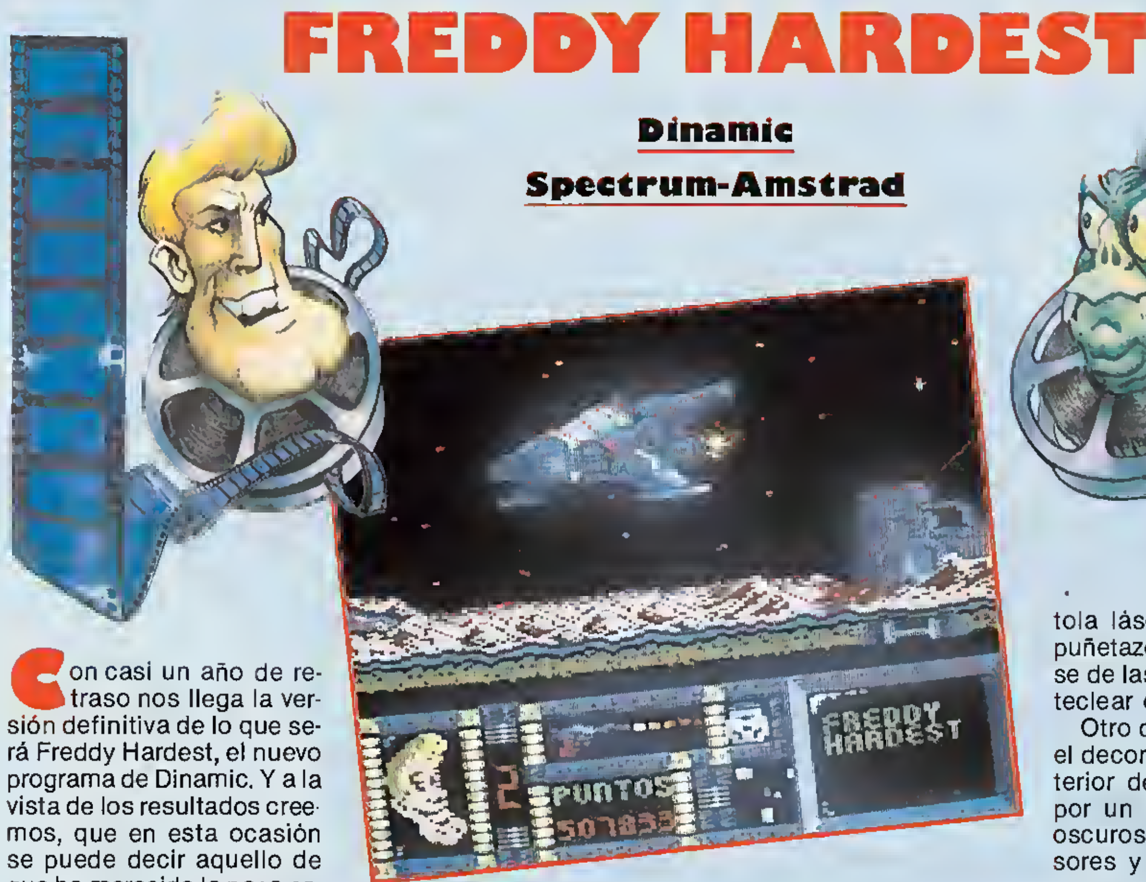




FREDDY HARDEST

Dinamic

Spectrum-Amstrad



Con casi un año de retraso nos llega la versión definitiva de lo que será Freddy Hardest, el nuevo programa de Dinamic. Y a la vista de los resultados creemos, que en esta ocasión se puede decir aquello de que ha merecido la pena esperar.

El juego en cuestión, es una videoaventura con un guión bastante cinematográfico y un personaje tremendamente característico lleno de personalidad.

Freddy es un playboy bastante sinvergüenza que recorre la galaxia entregado a todo tipo de excesos, hasta que un día por culpa de una monumental borrachera va a dar con sus huesos sobre la superficie de la luna del planeta Kaldar. Y allí comienza la aventura.

Se trata de un juego dividido en dos partes, con dos cargas distintas, cada una de ellas en una cara de la cinta, y como ya viene siendo habitual en los últimos juegos de Dinamic, es necesario completar la primera para poder acceder al código que nos permitirá cargar la segunda.

La primera fase se desarrolla sobre la superficie lunar, donde habrá que hacer frente a los peligrosos seres que pueblan la singular travesía de nuestro amigo Freddy.

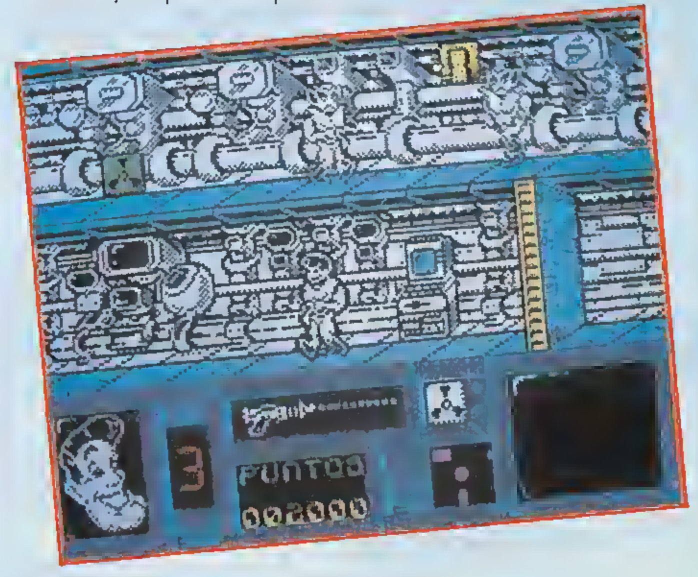
La segunda fase nos traslada al interior de la base enemiga de Kaldar, en la cual se encuentra la nave con la que Freddy podrá escapar del inóspito planeta. Para ello es necesario cargarla de energía, conectar los sistemas de salto al hiperespacio y posteriormente introducir la clave del capitán de la nave elegida, cuando el ordenador nos lo indique.

El movimiento del personaje a diferencia de otros juegos es bastante completo, puede saltar en dos direcciones, disparar su pistola láser, protegerse, dar puñetazos, patadas, colgarse de las argollas e incluso teclear ordenadores.

Otro detalle a resaltar es el decorado barroco del interior de la base formado por un sinfín de tuberías, oscuros pasadizos, ascensores y conductos eléctricos que crean el ambiente preciso para que podamos disfrutar de la singular aventura que nos aguarda.

Estamos en definitiva ante un nuevo producto de Dinamic en la línea de sus mejores creaciones, del cual muy pronto os iremos desvelando nuevos secretos.







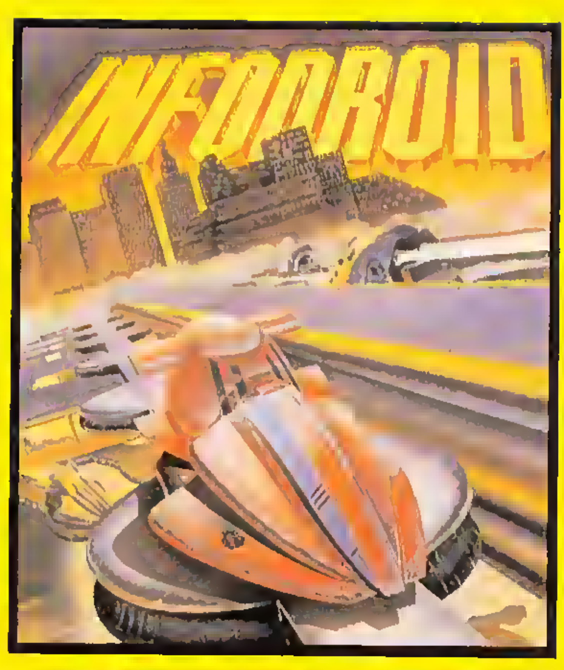
¡¡ABRIENDO FUEGO!!



EMPIRE

Tras docenas de misiones se convirtió en el mejor piloto espacial de todos los tiempos, y ganó un Imperio. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en uno de aquellos aventureros espaciales que lo arriesgan todo en nombre de la conquista.

C-64, Spectrum, Amstrad



INFODROID

En las autopistas del futuro, el exceso de velocidad no representa delito.
¡Es la única manera de sobrevivir!
Estrategia y acción a toda velocidad y furia.

C-64, Spectrum, Amstrad



KINETIK

KINETIK es un mundo donde los movimientos resultan fallidos y las batallas ridículas, pero con la ayuda de tu hidronave esférica, puedes restablecer las leyes del equilibrio natural.

C-64, Spectrum, Amstrad

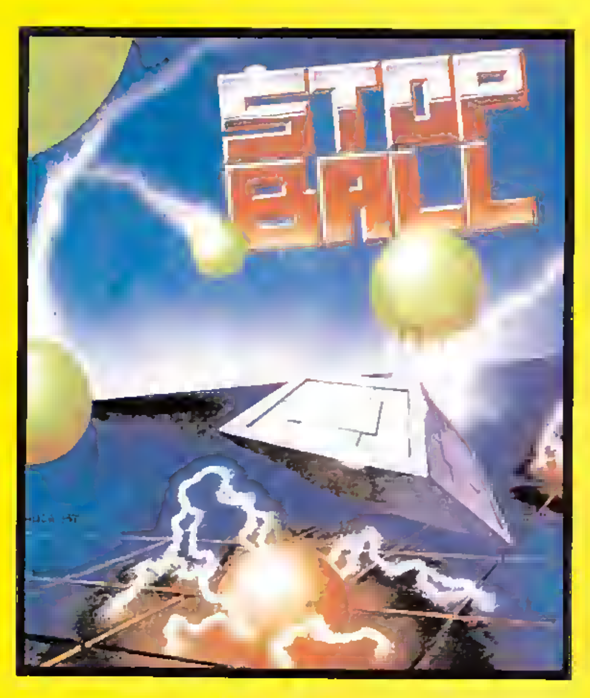


TRIAXOS

Triaxos es el modelo más perfecto de prisión de alta seguridad. Tiene 30 minutos para sacar vivo al prisionero, pero ten en cuenta que... localizarlo en una de las 64 habitaciones del cubo-prisión, sobre todo cuando giran sus caras, te va a ser bastante difícil, y si a esto le añades una legión de implacables guardianes, tu misión puede convertirse en un infierno.

C-64, Spectrum, Amstrad





FALCON

El futuro de la Tierra está en peligro, y te ha tocado remediarlo. Un caballero del Tiempo renegado, intenta cambiar la historia futura irrumpiendo y variando el pasado. Y tú, Falcon, agente de TIEMPO (Compañía dedicada a la protección de las vias de viaje en el tiempo), debes perseguirle, mientras buscas las "llaves del tiempo", que corrigen las alteraciones temporales.

C-64, Spectrum, Amstrad

STOP BALL

¿Eres capaz de mantener una maldita bola en el aire, o sea sin que toque el suelo? ¿y dos? ¿y más? Acepta este reto a tu habilidad... Pero ten cuidado, puedes enloquecer.

Spectrum, Amstrad, MSX





HIVE

Pilota tu deslizador electromecánico por los subterráneos que forman el complejo Hive.
Tu misión... destruir a la Reina.

C-64, Spectrum, Amstrad

BRIDE OF FRANKENSTEIN

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio, ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

C-64, Spectrum, Amstrad

MEGACORP

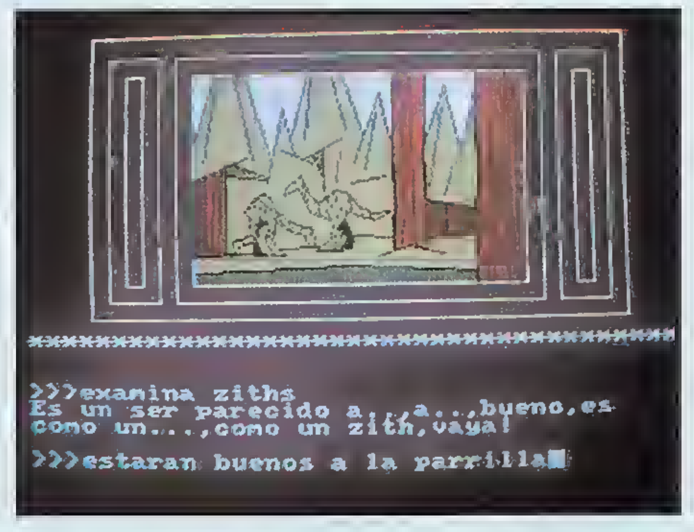
Dinamic

Spectrum-Amstrad

Definitivamente podemos afirmar que las aventuras gráfico-convencionales se están poniendo de moda en España. Por eso, y porque Dinamic ya ha podido comprobarlo con el éxito del Quijote, ya tenemos los primeros avances de lo que será una nueva aventura, Megacorp.

Esta vez hemos dado un tremendo salto desde las llanuras manchegas y nos hemos trasladado en pocos meses, viajando a la velocidad de la luz, hasta las lejanas galaxias de un mundo en conflicto, donde dos superpotencias interestelares, la Confederación y el Imperio, luchan encarnizadamente por el dominio del espacio.

El protagonista es en esta ocasión, una especie de androide aventurero al que tendremos que guiar en un peligroso planeta. Nuestro papel será el de un alto ejecutivo del Imperio al que se le ha encomendado la difícil misión de acabar con el dominio de la Confederación sobre aquella zona. El premio a cambio consiste en conseguir el título de gobernador del planeta y disfrutar de este modo de las cuantiosas riquezas que en él se esconden.



Para ello tendremos que guiar con acierto a nuestro curioso androide hasta la ciudad y allí ayudar a un grupo de rebeldes, que quieren recuperar su tierra.

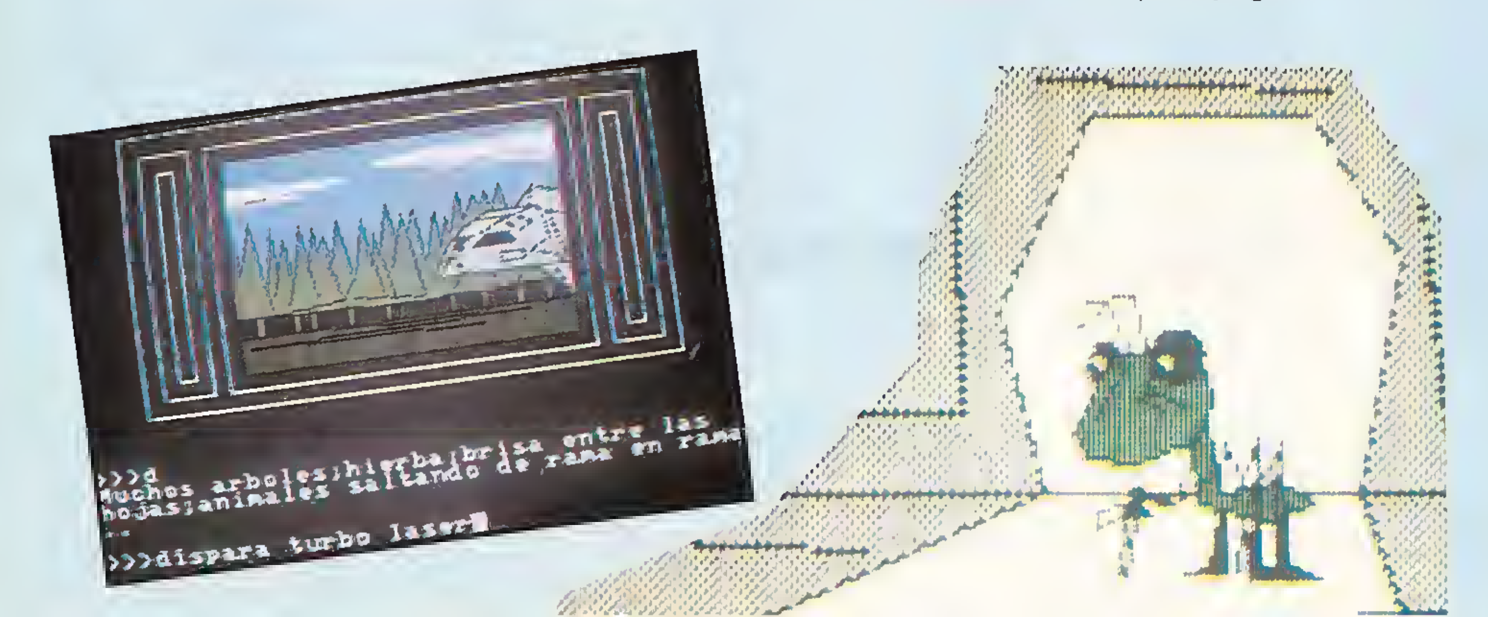
Como veréis, se trata de engañar a los pobres muchachos haciéndoles pensar que estamos de su parte en la lucha contra la Confederación y hacerles caer después en las manos del Imperio, que es al fin y al cabo el que nos paga a nosotros.

El juego está dividido, al igual que ocurría en el Quijote, en dos partes. En la primera hay que lograr llegar a la ciudad y en la segunda hacer que triunfe la revolución.

A diferencia de otras aventuras gráfico-convencionales, en ésta las instrucciones deberán darse siempre en modo imperativo, ordenando a nuestro fiel muchacho, cuál va a ser el siguiente paso que va a tener que dar en cada momento.

Como en otros juegos de este tipo, la lógica va a ser nuestra principal arma defensiva y sólo siendo fiel a ella lograremos pasar con éxito las duras pruebas a las que nos someterán continuamente los seres que habitan aquellos parajes y los nada amigables guardianes de los intereses de la Confederación.

Estamos ante una nueva y original aventura que deleitará muy pronto a los numerosos aficionados a este tipo de juegos.



ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
MIAMI	450
COCHE FANTASTICO	450
RAMBO	450
ANTIRIAD	450
MUTANS	875
CORRECAMINOS	875
BLACK MAGIC	875
THINGS BOUNCES BACK	875
FINAL MATRIX	875
ALIEN EVOLUTION	875
CONVOY RAIDER	875
CATCH 23	875
LO MEJOR 30	875
WONDER BOY	875
QUARTER	875
FIGHTING WARRIOR	450
SGRIZAM	450
NOMAD	450
PROFANATION	450
CAULDRON II	450
WEST BANK	450
CRITICAL MASS	450
EQUINOX	450
COBRAS ARC	450
RAMON RODRIGUEZ	450
BRUCE LEE	450
FROST BYTE	450
OLE TORO	450
CAMELOT WARRIOR	450
SABOTEUR	450
STAINLESS STEEL	450
DUMMY RUN	450
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG	450
ROCKY	450
POLE POSITION	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
RAID OVER MOSCOW	450
SPY HUNTER	450
BUMP SET	499
SPEED KING II	499
FORMULA I	499
FUTURE GAMES	499
X CEL	499
TRAILBLAZER	500
HYPERSPORTS	500
GHOSTBUSTERS	500
MISION IMPOSIBLE	500
GALVAN	500
CYCLONE	500
FAT WORM	500
PHANTOMAS	500
MAILSTROM	500
BOUNTY BOB	500
YIE AR KUNG-FU	500
KNIGHTLORE	500
PING PONG	500
SOUTHERN BELLE	500
KUNG FU MASTER	500
HARDBALL	500
STREET HAWK	500
FUTURE NIGHT	500
PYRACURSE	500
SABRE WULF	500
WINTER SPORT	500
RIDDLER'S DEN	500
HACKER	550
TRANSMUTER	550
AGENT X	550
I BALL	550
GHOST HUNTER	550
MILK RACER	550
TERRA COGNITA	550
SUPER ROBIN HOOD	550
SNOOKER	550
WHITE HEAD	550
STAR RUNNER	550
BMX SIMULATOR	550
MASTER CHESS	699
LA VENGANZA	699
180	699
STAR FIREBIRDS	699
NINJA MASTER	699
CUERPO HUMANO	700
FRANKIE GOES TO	700
HOLLYWOOD	875
ARMY MOVES	875
FERNANDO MARTIN	875
GAME OVER	875
TERRA KRESTA	875
DONKEY KONG	875
CORTOCIRCUITO	875
AVENGER	875
NIGHTMARE RALLY	875
SUPER SOCCER	875
W. S. BASKETBALL	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
GREAT ESCAPE	875
WAY OF THE TIGER	875
FIST II	875
SHAO LIN'S ROAD	875
ASTERIX	875
FAIRLIGHT II	875
URIDIUM	875
GAUNTLET	875
INFILTRATOR	875
BREAKTHRU	875
SUPER CYCLE	875
DEEP STRIKE	875
COBRA	875
DUSTIN	875
GOONIES	875
AROUIMEDES XXI	875
WINTER GAMES	875
NONAMED	875
[illegible]	875
SHADOW SKIMMER	875

SPECTRUM	P.V.P.
RESCUE ON FRACTALUS	875
EXPRESS RAIDER	875
STRIKE FORCE COBRA	875
AUF WIEDERSEHEN MONTY	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
SIGMA 7	875
BUBBLER	875
BAZOOKA BILL	875
SAILING	875
RANA RAMA	875
ALIENS	875
DRAGON'S LAIR II	875
SLAP FIGHT	875
ARKANOID	875
MIAMI	450
COCHE FANTASTICO	450
STREET HAWK	450
RAMBO	450
ANTIRIAD	450
MUTANS	875
BLACK MAGIC	875
FINAL MATRIX	875
SAMURAI TRILOGY	875
WIZBALL	875
WONDER BOY	875
QUARTER	875
HOWARD THE DUCK	875
KRAKOUT	875
EXPLORER	875
SABOTEUR II	875
HACKER II	875
DRAGON'S LAIR	875
STAR RAIDERS II	875
INSPECTOR GADGET	875
SAI COMBAT	875
UCHI-MATA	875
METROCROSS	875
HEADS OVER HEELS	875
DON QUIJOTE	875
SURVIVOR	875
ALTO VOLTAGE 007	875
TWO AND TWO	875
MARTIANOIDS	875
SPACE SHUTTLE	875
GUN RUNNER	875
EIDOLON	875
TARZAN	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
SPINDIZZY	875
SPIRITS	875
MERMAID MADNESS	875
MAG MAX	875
DANDY	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
ENDURO RACER	875
LEVIATHAN	875
ACE	875
MARIO BROS	875
SKY RUNNERS	875
TRAP	875
LIGHT FORCE	875
TRAP DOOR	875
BOMB JACK	875
BACK TO THE FUTURE	875
ZYTHUM	875
NOSFERATU	875
VIERNES 13	875
ORBIK	875
ROGUE TROOPER	875
SHOCKWAY RIDER	875
POPEYE	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
NIGHT GUNNER	875
COMMANDO	875
SPITFIRE 40	875
SUPERMAN	875
DYNAMITE DAN II	875
GLADIATOR	875
STARQUAKE	875
SNOOKER	875
KAT TRAP	875
HARD GUY	875
TERROR OF THE DEEP	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST'N GOBBLINS	875
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
LAST MISSION	975
COSA NOSTRA	975
HUNTER KILLER	995
CRASH SMASHES II (4 EXITOS)	995
COMBAT LYNX	995
ACROJET	1.200
ACE OF ACES	1.200
LEADERBOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
T.T. RACER	1.200
1942	1.200
TOMAHAWK	1.200
HYDROFOOL	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SILENT SERVICE	1.200
CYRUS II	1.500
SIX PACK (+ DUET)	1.750
TRIVIAL	3.400

AMSTRAD	P.V.P.
HYPERSPORTS	450
YIE AR KUNG FU	450
PING PONG	450
CAMELOT WARRIOR	450
BATTLE OF THE PLANET	450
[illegible]	450
EQUINOX	450

AMSTRAD	P.V.P.
DECATHLON	450
RAID OVER MOSCOW	450
TURBO SPIRIT	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
FROST BYTE	450
STAINLESS STEEL	450
WEST BANK	450
3 LUCES DE GLAURUNG	450
COBRAS ARC	450
EXPLODING FIST	450
OLE TORO	450
PROFANATION	450
SGRIZAN	450
BRUCE LEE	450
MATCH DAY	450
ZORRO	450
SPEED KING	499
STORM	499
FORMULA I	499
TERMINUS	499
NINJA	499
FIVE A SIDE (FUTBOL)	499
HYPERBOWL	499
MISION IMPOSIBLE	500
ALIEN HIGHWAY	500
TRAILBLAZER	500
V	500
BOUNTY BOB	500
GALVAN	500
FUTURE KNIGHT	500
REVOLUTION	500
BEACH HEAD II	500
SOUTHERN BELLE	500
JACK THE NIPPER	500
WINTER SPORTS	500
HACKER	500
BARRY MACGUIGAN BOXING	500
GHOSTBUSTERS	500
BMX SIMULATOR	550
SNOOKER	550
GHOST HUNTER	550
ROBIN HOOD	550
GRAN PRIX	550
LA VENGANZA	699
NINJA MASTERS	699
180	699
COMUNIDADES	700
WORLD CUP CARNIVAL	700
FRANKIE	700
CUERPO HUMANO	700
GEOMETRIA DEL ESPACIO	700
WINTER GAMES	875
BREAK THRU	875
FERNANDO MARTIN	875
GREAT ESCAPE	875
DEEP STRIKE	875
GAME OVER	875
INFILTRATOR	875
GOONIES	875
COBRA	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
SHAO LIN'S ROAD	875
GAUNTLET	875
DRAGON'S LAIR	875
ARKANOID	875
SLAP FIGHT	875
RANA RAMA	875
MAG MAX	875
HEAD OVER HEELS	875
METROCROSS	875
SABOTEUR II	875
LEVIATHAN	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
WARLOCK	875
MARTIANOIDS	875
UCHI MATA	875
CRAY 5	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
TARZAN	875
MARIO BROS	875
SPIRITS	875
BUBBLER	875
007 ALTA TENSION	875
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	875
BOBBY BEARING	875
EXPRESS RAIDER	875
KRAKOUT	875
DONKEY KONG	875
SIGMA 7	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
XEVIOUS	875
DUSTIN	875
NONAMED	875
CORTOCIRCUITO	875
MERMAID MADNESS	875
ALIENS	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
HACKER II	875
BACK TO THE FUTURE	875
DANDY	875
EXPLORER	875
SAILING	875
HOWARD THE DUCK	875
ENDURO RACER	875
TWO ON TWO	875
SPINDIZZY	875
EIDOLON	875
STAR RAIDER II	875
COMMANDO	875
GHOST'N GOBBLINS	875
LIGHT FORCE	875
[illegible]	875
ACE	875

AMSTRAD	P.V.P.
TAI BOXING	875
DYNAMITE DAN	875
SAI COMBAT	875
GLADIATOR	875
TERROR OF THE DEEP	875
KAT TRAP	875
ROGUE TROOPER	875
NOSFERATU	875
TRAP	875
SKY RUNNER	875
SNOOKER	875
STRIKE FORCE COBRA	875
STYRFE	875
VIERNES 13	875
FIGHTER PILOT	875
SUPERMAN	875
STARSTRIKE II	875
STARQUAKE	875
POPEYE	875
NIGHT GUNNER	875
TRAP DOOR	875
DAN DARE	925
INTERNATIONAL KARATE	925
ATLANTIC CHALLENGE	925
SHOGUN	925
HUNTER KILLER	975
DAM BUSTER	975
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
COSA NOSTRA	975
TENNIS 3D	995
BACTRON	995
M.G.T.	995
ZOX 2099	995
LAST MISSION	995
K.Y.A.	995
EL SECRETO DE LA TUMBA	995
BILLY	995
GRAND PRIX	995
SILENT SERVICE	1.200
ACROJET	1.200
LEADER BOAR	1.200
ACE OF ACES	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
SCOOBY DOO	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
1942	1.200
BOMB JACK II	1.200
HYDROFOOL	1.200
PROHIBITION	1.200
(D) WORLD CUP CARNIVAL	1.500
SIX PACK	1.750
(D) LAST MISSION	1.950
(D) COSA NOSTRA	1.950
(D) LIVINGSTONE, SUPONGO	1.950
DISCO ERBE	2.250
DISCO PROEIN	2.250
DISCO ZAFIRO	2.250
TRIVIAL PURSUIT	3.400

COMMODORE	P.V.P.
COCHE FANTASTICO	450
STREET HAWK	450
RAMBO	450
ANTIRIAD	450
BLACK MAGIC	875
THING BOUNCESBACK	875
WIZBALL	875
STAR PAWS	875
WONDER BOY	875
QUARTER	875
THE LAST NINJA	1.200
DUMMY RUN	450
EXPLODING FIST	450
SABOTEUR	450
SPY HUNTER	450
CRITICAL MASS	450
FIVE A SIDE	499
NINJA	499
S.W.A.T.	499
SPEED KING	499
LAZER WHEEL	499
PANTHER	499
ASSAULT MACHINE	500
KARATE INTERNATIONAL	500
V	500
MISION IMPOSIBLE	500
LA LEY DEL OESTE	500
DRAGON SKULL	500
HARDBALL	500
ALLEYCAT	500
WARRIOR II	500
PING PONG	500
DESRT FOX	500
MIAMI VICE	500
KNIGHT GAMES	500
TOY BIZARRE	500
DECATHLON	500
RESCUE ON FRACTALUS	500
KORONIS RIFT	500
GHOTBUSTERS	500
BOXING	500
ROAD RACE	500
CLIFF HANGER	500
FALL GUY	500
RED MAX	550
HOLE IN HOLE	699
FLASH GORDON	699
180	699
MICRO RHYTHM	699
WARHAWK	699
WORLD CUP	700
WORLD GAMES	875
SUPER STAR PING PONG	875
SUPER CYCLE	875
[illegible]	[illegible]
SHORT CIRCUIT	875

COMMODDRE	P.V.P.
SANXION	875
GAUNTLET	875
TERRA CRESTA	875
FIST II	875
BREAKTRHU	875
ASTERIX	875
COBRA	875
SHAO LIN'S ROAD	875
INFILTRATOR	875
TAG TEAM	875
THANATOS	875
LABYRINTH	875
ARMY MOVES	875
MASTER OF THE UNIVERSE	875
TARZAN	875
ALIEN	875
WEST BANK	875
DELTA	875
PHANTOMAS II	875
TITANIC	875
MAG MAX	875
GREAT ESCAPE	875
SPINDIZZY	875
XEVIOUS	875
HOWARD THE DUCK	875
MERMAID MADNES	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
PRODIGY	875
SAMURAI TRILOGY	875
BACK TO THE FUTURE	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
EIDOLON	875
HACKER II	875
DANDY	875
ARKANOID	875
TWO AND TWO	875
DRAGON'S LAIR II	875
RANA RAMA	875
KRAKOUT	875
SPACE SHUTTLE	875
EXPRESS RAIDER	875
SIGMA 7	875
SUPER HUEY II	875
DONKEY KONG	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
FIRE TRACK	875
STAR RAIDERS II	875
SAILING	875
EXPLORER	875
TRANSFORMER	875
ENDURO RACER	875
CHAMALEON	875
SPITFIRE 40	875
DON QUIJOTE	875
BOMB JACK	875
NOSFERATU	875
POPEYE	875
GHOST'N GOBBLINS	875
COMMANDO	875
STRIKE FORCE COBRA	875
SKY RUNNER	875
STARQUAKE	875
TRAP	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
SUPERMAN	875
LIGHT FORCE	875
LAVIATHAN	875
THAI BOXING	875
SHOCKWAY RIDER	875
ACE	875
TRAP DOOR	875
CORRECAMINOS	875
TERROR OF THE DEEP	875
MARIO BROS	875
DECEPTOR	875
SLAP FIGHT	875
METROCROSS	875
007 ALTA TENSION	875
DRAGON'S LAIR	875
Z	925
WHO DARES WIN II	925
PUB GAMES	925
BOMBO	925
ZAPP (4 EXITOS)	995
ACROJET	1.200
SILENT SERVICE	1.200
LEADERBOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
ACE OF ACES	1.200
PAPER BOY	1.200
BOMB JACK II	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
CYRUS II	1.500
DISCOS VARIOS	1.500
SIX PACK (+ DUET)	1.750
AZIMUTH	2.300
TRIVIAL	3.400

MSX	P.V.P.
TRAIBLAZER	450
FUTURE KNIGH	450
THE WALL	450
THINGS BOUNCESBALK	875
DUSTIN	875
007	875
SEA KING	450
BOUNDER	450
NIGHT SHADE	450
ALIEN 8	450
KNGHT LORE	450
GUNFRIGHT	450
VALKYR	450
JACK THE NIPPER	450
[illegible]	[illegible]
JET SET WILLY II	450

MSX	P.V.P.
SHOW JUMPER	450
SPEED KING	499
KNIGHT GHOST	499
FINDERS KEEPER	499
FORMULA I	499
JHONY COMOMOLO	499
JET BOMBER	500
PANEL PANIC	500
SNAKE IT	500
BOOM	500
MOONRIDER	500
EGGY	500
HOPPER	500
DRAW AND PAINT	500
ICE	500
MAZES UNLIMITED	500
PANIOUE	500
SMACK WACKER	500
ROBOT WARS	500
OH SHIT	500
VESTRON	500
FUZZFBALL	500
FOOT VOLLEY	500
MEANING OF LIFE	500
THE APEMAN	500
MAC ATTACK	500
EN RUTA	500
BIOLOGIA	500
RIOS DE ESPAÑA	500
SPACE RESCUE	500
SCENTIPEDE	500
OIL'S WELL	500
HEIST	500
SPACE BUSTERS	500
BEAMRIDER	500
MASTER OF THE LAMP	500
PASTFINDER	500
GHOSTBUSTER	500
VAMPIRE	550
FEUD	550
PRO-SNOOKER	550
TERMINUS	550
BMX	550
FLASH GORDON	699
STORM	699
WINTER GAMES	875
FERNANDO MARTIN	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
DONKEY KONG	875
PROFANATION	875
GAUNTLET	875
LAS 3 LUCES DE GLAURUNG	875
KRAKOUT	875
ARMY MOVES	875
AVENGER	875
PENTAGRAM	875
BAT MAN	875
ARKANOID	875
COLT 36	875
HEAD OVER HEELS	875
UCHI MATA	875
DESOLATOR	875
BUBBLER	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
CYBERUM	875
SURVIVOR	875
CAMELOT WARRIOR	875
NONAMED	875
GROG REVENGE	875
SPIRIT	875
PHANTOMAS 2	875
MARTIANOID	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
DECATHLON	875
PIT FALL II	875
RIVER RAID	875
HOWARD THE DUCK	875
HERO	875
SPACE SHUTTLE	875
WINTER EVENS	875
SNOOKER	875
SPITFIRE 40	875
DINAMITE DAN	875
STARQUAKE	875
3D KNOCK OUT	975
TURBO CHESS	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
CONGO	975
SUPER BOWL	975
WINTER OLIMPICS	975
EUROPEAN GAMES	975
SORCERY	975
WHO DARES WIN II	975
KIT ALINAMIENTO	975
JUMPIN JACK	975
STAR SEEKER	975
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
RUNNER	995
COSA NOSTRA	995
MAZE MAX	995
LAST MISSION	995
DEMONIA	995
DAM BUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
THE KNIGHT COMMANDER	2.300

VARIOS	
COMPLEMENTOS COMMODORE	
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR [illegible]	2.[illegible]
FUENTE ALIMENTACION	7.900

GRATIS

SPECTRUM
- BULLEYE
- STOMP
- TANK TRAX
- SSCENTIPEDE

SPECTRUM
- GNASHER
- JASPER
- VIDEO POOL
- VOYAGE INTO UNKWOWN

AMSTRAD
- FUTBOL TOTAL
- ARABIAN NIGHT
- CHOPPER SOUAD
- GUZZLER

COMMODORE
- WARRIOR II
- ASSAULT MACHINE
- SLURPY
- CLIFF HANGER

COMMODORE
- ORC ATTACK
- TERRORIST
- JUNGLE STORY

MSX
- MAC ATTACK
- OH SHIT
- SMACK WACKER
- ROBOT WAR
- PANEL PANIOUE
- FOOT VOLLEY

¡¡ATENCIÓN!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO "GRATIS".

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NÚMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS, REVISTAS INGLESAS.

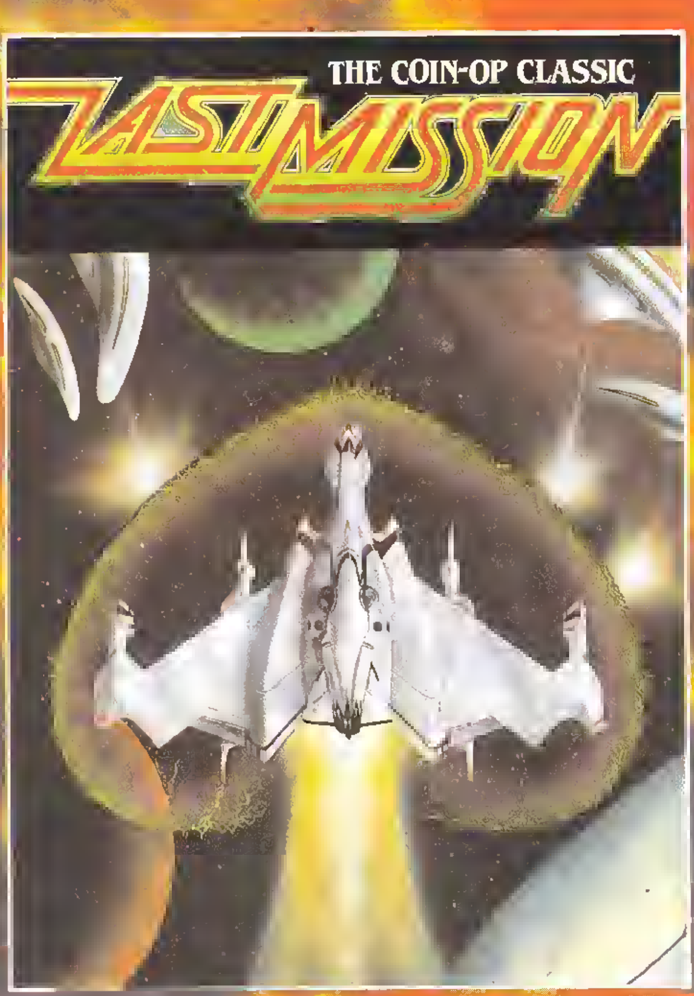
PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATÁLOGO.

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

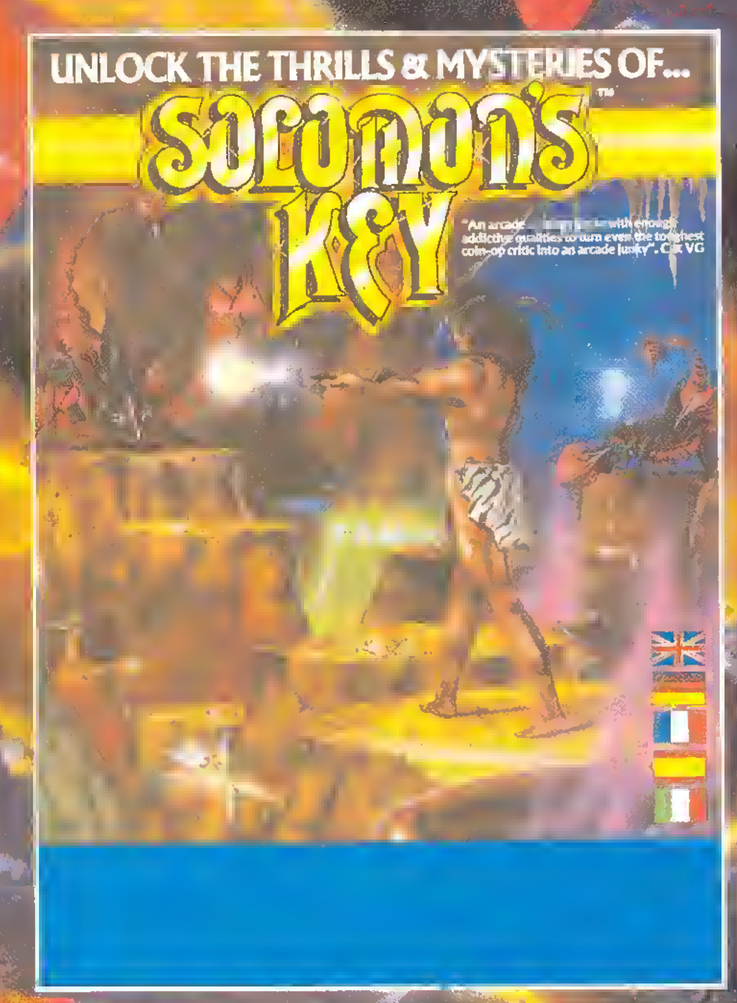
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN COMPLETA
TELÉFONO
FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVIO		200
		TOTAL

DIRECTAMENTE DE LAS MAQUINAS



EL HISTORICO JUEGO ESPACIAL QUE TODOS HAN TRATADO DE IMITAR. DOTADA DEL MAS SOFISTICADO SISTEMA DE ARMAMENTO Y PROTEGIDA POR UN CAMPO DE FUERZA MAGNETICO TU NAVE ES UNICA EN EL UNIVERSO, Y TU, EL UNICO CAPAZ DE PILOTARLA.



VUELVE A LA EPOCA MISTERIOSA, AL LUGAR DONDE BRILLABA EL TESORO DEL REY SALOMON. ALLI, EN EL LABERINTO DE MISTERIOSAS HABITACIONES, ESTA LA LLAVE QUE TE ACERCARA A RIQUEZAS FABULOSAS. ENTRE COLUMNAS DE PIEDRA Y ESCONDIDOS PELIGROS HALLARAS LAS MITICAS CRIATURAS QUE PUEDEN PERPETUAR TU VIDA.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL PIDELO AL CLUB ERBE. ...ÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID TELEF. (91) 314 18 04



AMSTRAD

WARLOCK

El objetivo del juego, como sabéis, es encontrar «El cristal del poder» e ir a la habitación del «Mago Blanco» para cargárselo. Si no llevamos el cristal del poder nos mandará al piso de abajo. Con este truco no tendremos que coger el «cristal»:

En la primera pantalla subir al piso de arriba mediante la estrella que hay en el suelo (subiéndose en ella). Una vez allí ir a otro piso más arriba subiéndose en la estrella que hay en esa habitación.

En ese piso (que sólo tiene esa habitación) está el Mago Blanco que si nos toca nos baja al piso de abajo, a menos que no llevemos el «cristal». Pasamos y nos pegamos a la pared más cercana, mirando hacia ella, y cuando nos toque sonará un ruido como cuando matamos a alguien. En la parte superior de la pantalla aparecerán unos recuadros donde se lee «Atl!» y podremos ver, si no nos movemos, cómo nos transformamos en un diablito y después de unos segundos aparecerá un mensaje que indica que hemos terminado el juego.

Pedro Arnal Rodríguez (Madrid)

SPECTRUM

HEAD OVER HEELS

Os voy a dar dos pokes que he descubierto:

Poke 36679,0: cuando cojáis disparos, velocidad (HEAD), supersaltos (HEELS) e inmunidad no se os acabarán nunca.

Poke 38320,201: los bloques no desaparecerán. Si aspiráis a libertar a los cinco planetas no lo pongáis, ya que no podréis destrozar una valla necesaria para conseguir la última corona.

(Estos pokes valen también para el original.)

Óscar Cervera Ubeda (Valencia)



SPECTRUM

ENDURO RACER

Coger la opción Kempston y, antes o después de la salida, apretar a la vez las teclas: Q, A y BREAK (Caps Shift más Space) durante cinco segundos, la moto andará sola, luego soltar e irá a una velocidad de vértigo. Esto sólo se puede hacer en las tres primeras fases, pero como en la cuarta tenemos mucho tiempo para hacerla es igual. En la quinta hay que ir por la derecha de los árboles, cogeremos mucha velocidad y no habrá obstáculos.

Óscar Cervera Ubeda (Valencia)

MSX

ARMY MOVES

Aquí os envío los pokes necesarios para completar las dos cargas del Army Moves para MSX.



1.ª carga:

— Teclear LOAD"CAS:", cuando ponga OK introducir las siguientes líneas:

```
16 BLOAD"CAS:"
17 POKE &H8333,0:POKE &H898C,0:POKE &H8DA5,0:POKE &H8DA6,0:POKE &H8DA7,0
18 DEFUSR=&H82DC:U=USR(0)
RUN
```

— Este cargador da vidas infinitas, si os destruyen aparecéis en el mismo sitio, no necesitáis saltar más que el primer hueco en la Fase 1.

2.ª carga:

— Teclear LOAD"CAS:", cuando ponga OK introducir las siguientes líneas:

```
16 BLOAD"CAS:"
17 POKE &H88AC,0
18 DEFUSR=&H82DC:U=USR(0)
RUN
```

— Este cargador os da vidas infinitas.

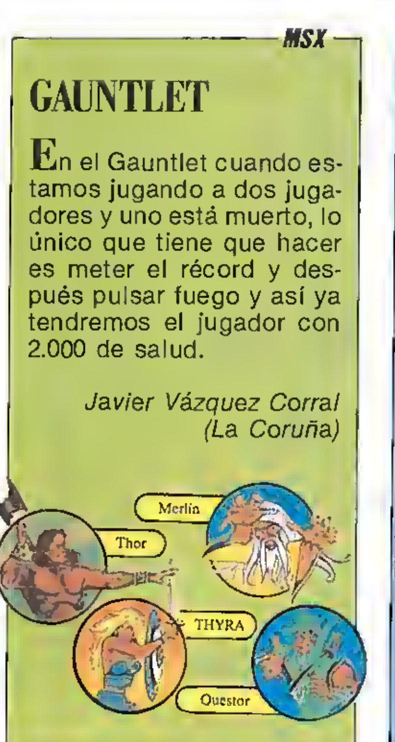
Antonio Ferreiro (Madrid)

MSX

GAUNTLET

En el Gauntlet cuando estamos jugando a dos jugadores y uno está muerto, lo único que tiene que hacer es meter el récord y después pulsar fuego y así ya tendremos el jugador con 2.000 de salud.

Javier Vázquez Corral (La Coruña)

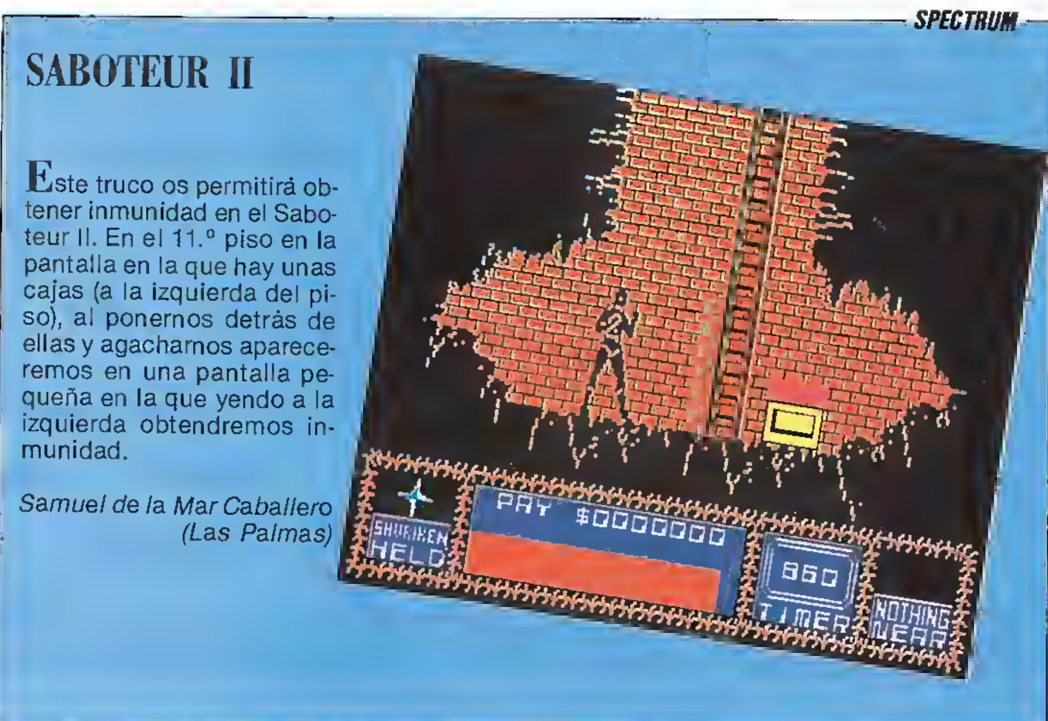


SPECTRUM

SABOTEUR II

Este truco os permitirá obtener inmunidad en el Saboteur II. En el 11.º piso en la pantalla en la que hay unas cajas (a la izquierda del piso), al ponernos detrás de ellas y agacharnos apareceremos en una pantalla pequeña en la que yendo a la izquierda obtendremos inmunidad.

Samuel de la Mar Caballero (Las Palmas)



COMMODORE

EQUINOX

Disparo infinito:
POKE 11157,234
POKE 11158,234
Impulso constante:
POKE 3154,234
POKE 3155,234
N.º de vidas (0-255):
POKE 2900, n.º de vidas
POKE 2947, n.º de vidas
POKE 21664, n.º de vidas

Ángel Estrada Respeto San Fernando (Cádiz)

COMMODORE

KRAKOUT

Podemos prevenir la picadura de las abejas cogiendo la letra G. Cuando se nos acerque una abeja, golpearemos a la abeja con el bate y ésta inmediatamente morirá. La máscara antigas puede ayudarnos a cogerlas, ya que en las primeras pantallas, puede colocar el muro detrás nuestro o hacer desaparecer todos los ladrillos.

José Javier Villar (Madrid)



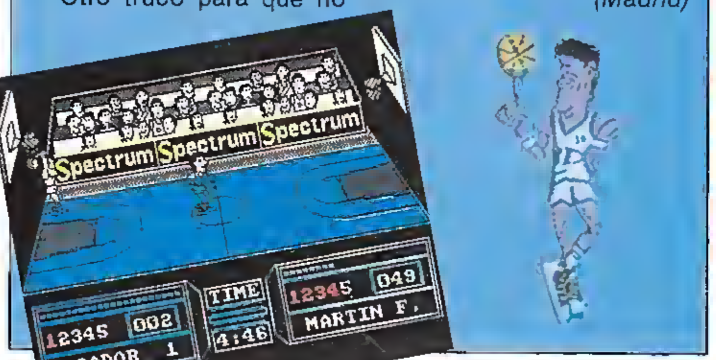
SPECTRUM

FERNANDO MARTÍN

Para conseguir provocar personales a Fernando Martín, deberemos de hacer lo siguiente: cuando se dirija a machacar, lo único que tendremos que hacer será echarnos contra él cuando esté en el aire, sin dejar de pulsar hacia ese lado, y así, aunque Fernando machaque, se le pitará personal.

Otro truco para que no entren la mayoría de las canastas de tus contrincantes es el siguiente: cuando la pelota está bajando nos situaremos debajo de la canasta y saltaremos, aunque la pelota esté bajando no entrará, exceptuando en algunas ocasiones.

Alfredo Rubín Rodríguez (Madrid)



COMMODORE

YABBA-DABBA-DOO

Poke 6002, n.º de vidas
SYS 4118

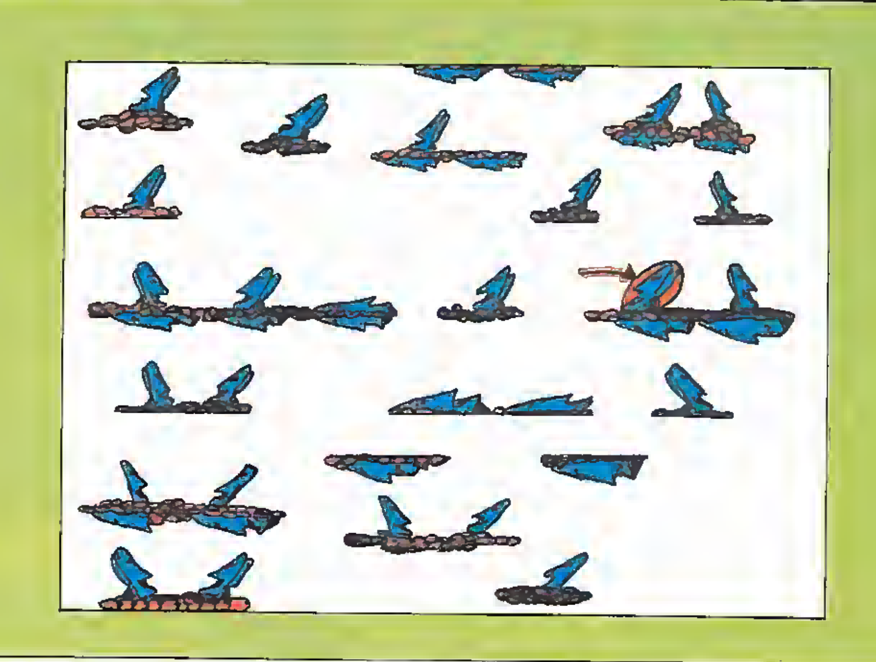
Ángel Estrada Respeto San Fernando (Cádiz)



NEMESIS

En la pantalla de las caras hay una curiosidad, como veréis en el mapa que os mando hay una cara marcada. Bien, si destruimos esta cara, y llegamos justo al hueco entre la cara destruida y la otra, damos al joystick hacia abajo, pasará algo muy raro, si no conseguís hacerlo a la primera, intentarlo varias veces hasta que os salga.

Jaime Bárcena
(Madrid)



MSX

CAMELOT WARRIORS

Este truco que os mando es para saltarse dos molestas pantallas en el tercer mundo. Vamos a la pantalla del elixir de la vida (bote cocacola), lo cogemos, observaremos que hay dos matorrales al lado, pues nos ponemos en el que esté más cerca del elixir de la vida (bote) y desde ahí saltamos hacia la derecha, veremos que el guerrero se nos queda atrancado en la roca pues, nos vamos con el joystick o cursor a la derecha y observaremos que caemos en la pantalla del pasillo grande.

Joaquín Montero
(Alicante)

SPECTRUM/AMSTRAD

GAME OVER

Si vuestro deseo es terminar con éxito la primera fase de este juego, no os molestéis en intentarlo, puesto que aquí os mando las claves de acceso para la segunda fase de Spectrum y Amstrad:

Spectrum: 18024
Amstrad: 10248

M. Ángel Martín Bermejo
(Madrid)



SPECTRUM

BARBARIAN

El truco consiste en acorralar a nuestro adversario en un lado de la pantalla con el movimiento de rodar hacia adelante, cuando lo haga, pulsar fire, es decir el movimiento de patada, luego hacer otros dos movimientos de rodar hacia adelante y una patada. Si lo repetimos durante algunos segundos nuestro contrincante morirá.

Juan Jesús Soriano
(Ronda/Málaga)

SPECTRUM

EXPRESS RAIDER

He descubierto un truco en este juego. Cuando te matan todas las vidas y aparece pantalla el odiado «Game Over» sólo debes pulsar la tecla «Break» para comenzar de nuevo en la pantalla en la que te mataron.

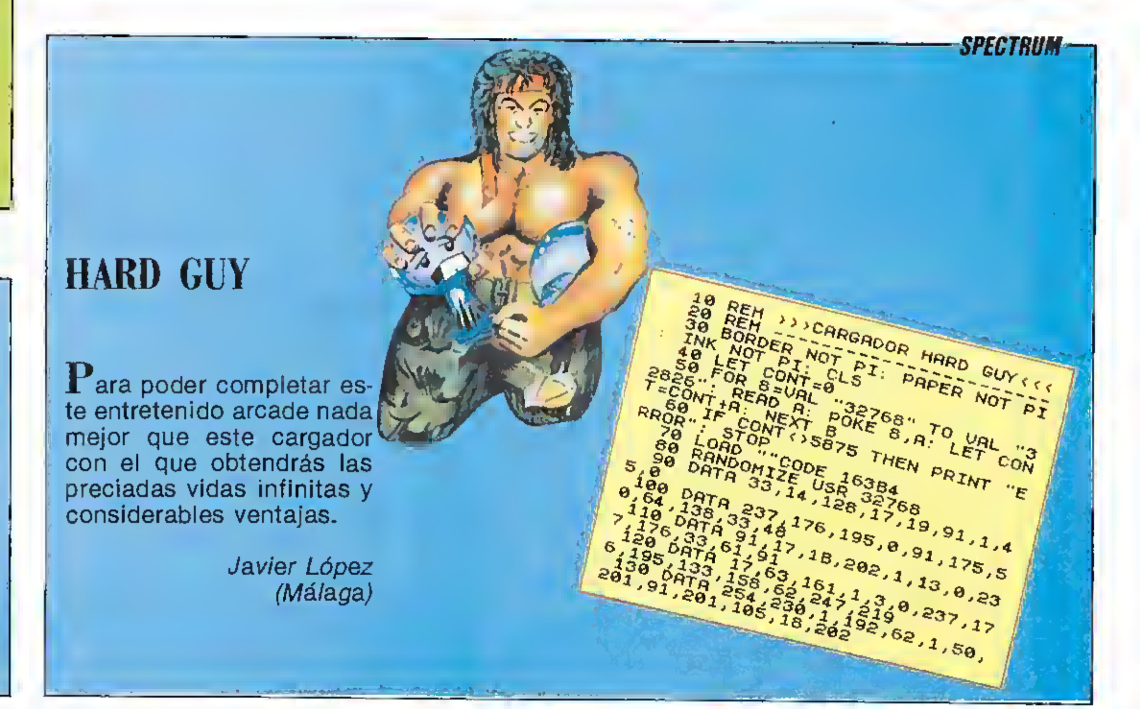
José M.ª Fernández
(Zaragoza)

SPECTRUM

HARD GUY

Para poder completar este entretenido arcade nada mejor que este cargador con el que obtendrás las preciadas vidas infinitas y considerables ventajas.

Javier López
(Málaga)



```
10 REM >>>CARGADOR HARD GUY<<<
20 REM ------------------------
30 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLS
40 LET CONT=0
50 FOR B=VAL "32768" TO VAL "3
2826": READ A: POKE B,A: LET CON
T=CONT+A: NEXT B
60 IF CONT<>5875 THEN PRINT "E
RROR": STOP
70 LOAD ""CODE 16384
80 RANDOMIZE USR 32768
90 DATA 33,14,128,17,19,91,1,4
5,0
100 DATA 237,176,195,0,91,1,4
0,64,138,33,48
110 DATA 91,17,18,202,1,13,0,23
7,176,33,61,91
120 DATA 17,63,161,1,3,0,237,17
6,195,133,158,62,247,219
130 DATA 254,230,1,192,62,1,50,
201,91,201,105,18,202
```

PING-PONG

SPECTRUM

Para poder conseguir el nivel 3 con un marcador de 0-1 en contra y alcanzar un bonus de más de 200.000 puntos, tendréis que hacer lo siguiente: al empezar el nivel 3 en el segundo golpe del primer punto, dar a las teclas «drive» y «smatch», habréis conseguido pasar al siguiente nivel con los bonus correspondientes.

José Antonio Molina (Madrid)

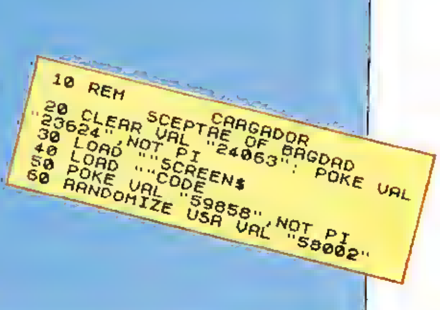


SCEPTRE OF BAGDAD

SPECTRUM

Esta videoaventura de Mastertronic se caracteriza por la gran cantidad de objetos y el tiempo límite de que disponemos. Con este cargador tendremos las cosas mucho más fáciles.

Raúl Ayuso (Lérida)



```
10 REM          CARGADOR SCEPTRE OF BAGDAD
20 CLEAR VAL "24063": POKE VAL "23624",NOT PI
30 LOAD ""SCREEN$
40 LOAD ""CODE
50 POKE VAL "59858",NOT PI
60 RANDOMIZE USA VAL "58002"
```

WHO DARES WINS II

COMMODORE

Reset.
POKE 18105,234: POKE 18106,234: POKE 18107,234.

SYS 16384.

Rafael Santiago Lamarca (Tarragona)

KUNG-FU MASTER

COMMODORE

En el primer nivel, si pulsamos SHIFT + G, aparecerá el muñeco con una pistola.

José Javier Villar (Madrid)

ARMY MOVES

MSX

El código de entrada a la segunda carga es: 37215.

Para poder pasar las roturas de los puentes con el jeep, saltad sólo cuando podáis ver la viga del otro extremo y mantened los botones pulsados hasta que llegue a tierra.

Alberto García (Madrid)

FEUD

SPECTRUM

Para que los hechizos de este simpático mago no se queden en el caldero, con este cargador la dificultad disminuye considerablemente.

Sergio Álvares (León)

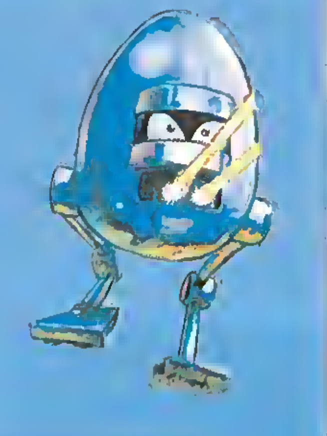
```
10 AEM CAAGADOA FEUD
20 CLEAA 24716: LOAD ""CODE
30 POKE 47190,201: POKE 44186,0: POKE 49043,7: POKE 49210,201
40 AANDOMIZE USA 41653
```

KAT TRAP

SPECTRUM

No cabe duda que las aventuras de este gato galáctico tienen mucho más emoción si tecleas este cargador. Con él obtendrás vidas infinitas con la ventaja que esto entraña.

Alfonso Gómez (Madrid)



```
10 AEM >=CAAGADOR KAT TAAP=<
20 FOR A=VAL "30000" TO VAL "30016": READ 8: POKE A,B: NEXT A
30 RANDOMIZE USA VAL "30000"
40 DATA 205,86,5,221,33,215,253,17,0,1,62,255,55
50 POKE VAL "65136",VAL "220": POKE VAL "65137",VAL "255"
60 FOR F=VAL "65500" TO VAL "65507": AEAD A: POKE F,A: NEXT F
70 RANDOMIZE USA 65024
80 DATA 62,45,50,63,121,195,0,108
```

MASTERS OF THE UNIVERSE

COMMODORE

Vidas infinitas:
POKE 12651,234
POKE 12652,234
POKE 12653,234
Tiempo ilimitado:
POKE 12638,234
POKE 12639,234
POKE 12640,234

Ángel Estrada Respeto San Fernando (Cádiz)

SPECTRUM

JAIL BREAK

Con este cargador podrás fácilmente acompañar al protagonista de este juego a recorrer las calles de la ciudad rescatando inocentes rehenes. Con él no habrá enemigo que se te resista.

Jorge Sanz
(Cádiz)

```
10 REM CARGADOR JAIL BREAK
20 LOAD ""CODE
30 FOR A=29755 TO 29763
40 READ B: POKE A,B: NEXT A
50 RANDOMIZE USR 29696
70 DATA 62,201,50,129,198,42,2
40,255,233
```

AMSTRAD

COMANDO



Al llegar a uno de los puentes nos paramos (separados un poco de él), disparamos a todos los soldados que pasen por debajo y al que va por encima del puente le tiramos una bomba o bien esquivamos la que él nos lanza. Con esto conseguiremos bastantes vidas y nos facilitará el desarrollo del juego.

Antonio Ruiz Moreno
(Barcelona)

COMMODORE

MANIC MINER

Reset o RUN/STOP y RESTORE.
POKE 16424, n.° de vidas (1-65).
POKE 16628,234: POKE 16629,234: POKE 16630,234 (invulnerable a Sprites).
SYS 16384.

Rafael Santiago Lamarca
(Tarragona)

SPECTRUM

WHO DARES WINS II

En algunas pantallas de este juego, aparecen unos tanques que son difíciles de destruir; para librarnos de estos molestos tanques, sin necesidad de combatirlos, nos dirigimos hacia uno de los laterales de la pantalla. Pulsamos el botón de avance, como si quisiéramos salirnos de la pantalla por los lados, los tanques no siguen, pero al llegar al lateral de la pantalla, éstos desaparecen.

Javier Bruno Castillo
(Sevilla)

COMMODORE

GHOSTS'N GOBLINS

Reset.
POKE 11791,234: POKE 11792,234: POKE 11793,234 (invulnerable).
SYS 2090.

Rafael Santiago Lamarca
(Tarragona)

SPECTRUM

GREAT ESCAPE

Si nos encontramos bajos de moral, y queremos que ésta suba, sólo tenemos que ponernos, en un sitio donde nadie nos vea, el uniforme alemán, luego nos lo quitamos y repetimos de nuevo la acción, veremos como la bandera sube rápidamente.

Javier Bruno Castillo
(Sevilla)

COMMODORE

BLACKWYCHE

Reset.
POKE 4678,234: POKE 4679,234: POKE 4680,234.
SYS 2560.

Rafael Santiago Lamarca
(Tarragona)

COMMODORE

ENTOMBED

Reset.
POKE 27871,96.
SYS 2560.

Rafael Santiago Lamarca
(Tarragona)

SPECTRUM

HAMBURGUER

Teclear el siguiente programa y aprovecharos de sus ventajas:

```
1 CLEAR 34000
2. LOAD "" SCREEN$
3 LOAD "" CODE
4 POKE 59626,0: POKE 59627,0: POKE 59628,0
5. RANDOMIZE USR 41701
```

Angel Castro Lagos
Madrid

SPECTRUM

FERNANDO MARTÍN

El siguiente POKE es para obtener todo el tiempo que queráis:
POKE: 28908,48 + a («a»: el tiempo que queráis poner)

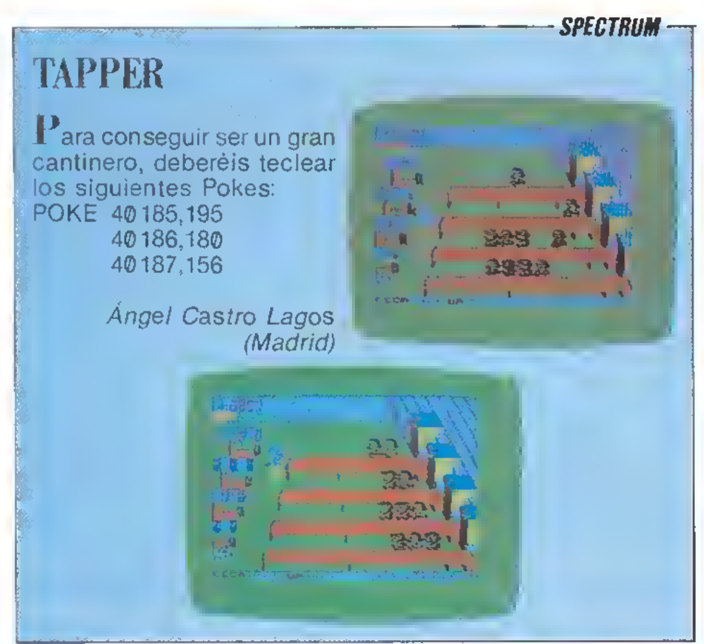
Javier Montoyo Bojo
(Alicante)

TAPPER

SPECTRUM

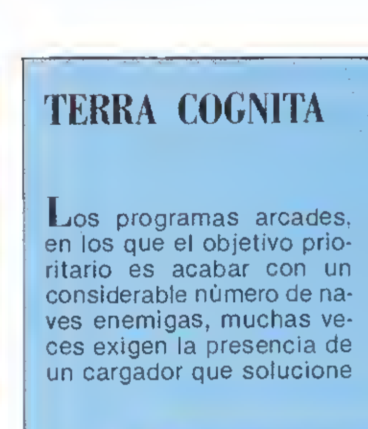
Para conseguir ser un gran cantinero, deberéis teclear los siguientes Pokes:
POKE 40185,195
40186,180
40187,156

Ángel Castro Lagos (Madrid)



TERRA COGNITA

SPECTRUM



Los programas arcades, en los que el objetivo prioritario es acabar con un considerable número de naves enemigas, muchas veces exigen la presencia de un cargador que solucione la dificultad que suele acompañar a este tipo de juegos. Terra Cognita es un arcade clásico, por eso en él se hace casi imprescindible el cargador que encontraréis en estas páginas.

```
 10 REM CARGADOR TERRA COGNITA
 20 LOAD ""CODE 16384: LOAD ""C
ODE
 30 POKE 50615,0: POKE 50616,0:
POKE 44486,0: POKE 45004,0
 40 RANDOMIZE USR 3E4
```

STAR STRIKE II

SPECTRUM

Para llegar al planeta que debemos destruir, tenemos que pasar por un satélite, en el que deberemos disparar a cinco esquinas para que nos abra la puerta de acceso, esto resta energía. Para no perderla, tendremos que esquivar al satélite justo cuando vayamos a entrar, y así pasaremos sin que nuestra energía se pierda.

Javier Bruno Castillo (Sevilla)

PING PONG

SPECTRUM

Cuando juguemos en el nivel 3, con el marcador a «0» (el tanteador del partido) y debamos sacar, tenemos que elevar la pelota para sacar y sin que pase ni un segundo, dar un mate. El ordenador cantará «Net» y dará un tanto al ordenador, pero luego dirá que nosotros hemos ganado y nos dará unos 200.000 puntos de bonus.

Para que este truco funcione deberemos de haber pasado, previamente, las fases 1 y 2.

Javier Bruno Castillo (Sevilla)

Alex Kidd

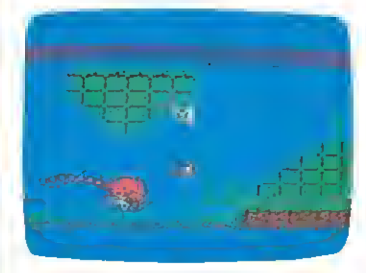
Sega Master System

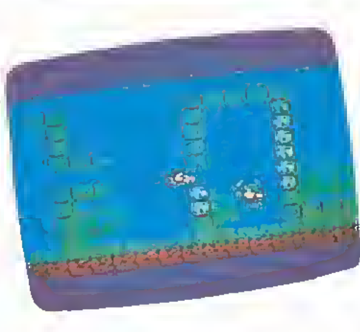
Sega



El planeta Aries, era a todas luces el sitio más extraño que nuestros ojos de turistas habían visto nunca. Tenía once lugares mágicos y unos habitantes realmente curiosos. En él reinaba la paz hasta que nosotros aterrizamos y comenzaron a ocurrir cosas raras.

Elegimos como guía turístico a un gracioso «enano» de más o menos siete años, que tras dedicar su corta vida a practicar un difícil arte, bastante parecido a las actuales artes marciales, era el indicado para protegernos en caso de peligro, que nunca se sabe. Nos contó una extraña historia y nos mostró un mapa y un medallón hecho de la piedra del sol. Nos pusimos en camino, más por curiosidad que por creer los maravillosos augurios que nos pronosticaba nuestro joven amigo en la ciudad de Radactian.





No entendíamos nada. Miles de cajas sorpresa aparecían en el camino, daba igual que fuéramos por tierra, mar o aire, siempre estaban allí. Algunas guardaban bolsas de dinero que nos permitían comprar objetos de los que aún desconociamos su utilidad. Otras veces eran las guaridas de inocentes fantasmas o de objetos que nos ponían bastante nerviosos. Pero nuestro acompañante era capaz de destruir con un potente puñetazo cualquier cosa que nos impidiera el paso.

Estábamos frente a la pantalla, buscando la ciudad de Radactian, una nueva videoaventura esperaba urgentemente que unos intrépidos jugadores la resolvieran. Una misteriosa voz reclama nuestra presencia. ¿Quién puede ofrecer más?

Action Fighter

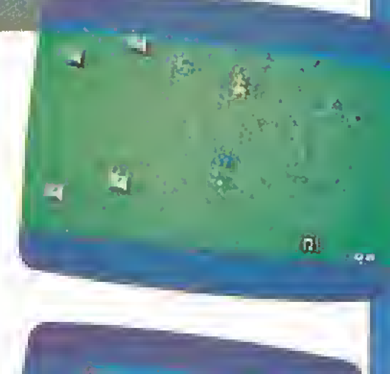
Sega Master System

Sega

Los altos cargos de la compañía Sega habían decidido ponerte a prueba. Tenías que completar cinco misiones que permitirían comprobar la capacidad de un sofisticado invento motorizado. Dos de tus misiones eran secretas y sólo podrías descubrirlas sobre la marcha, el resto exigiría toda la habilidad de los grandes jugadores de videojuegos, para poder destruir submarinos, tanques y misiles.

La principal peculiaridad de tu moto, además de su potencia, que podías reponer con ayuda de los camiones que Sega había repartido por la ciudad para aprovisionarte, era que en tu recorrido podías recoger letras que misteriosamente convertían automáticamente a tu moto en un potente bólido, que regresaba a su estado original si los obstáculos del terreno lo exigían. Para conseguir esta interesante ventaja debías recoger cuatro letras y si aun así considerabas que tu bólido necesitaba urgentemente un motor turboject tenías que recolectar dos letras más.

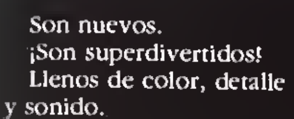






Los retos nunca te habían asustado, sólo te preocupaba el escaso tiempo del que disponías para completar cada misión. Pero no pudiste resistir la tentación. Tal vez no completarás todas las misiones, pero por lo menos podías intentar vencer a otro rival humano que se dejara engatusar por Sega. La vida es riesgo y Sega te brindaba la oportunidad de demostrar que no sólo estabas de acuerdo con esta teoría.

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS



Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8 × 8 Pixeles, máximo 448, Sprites 8 × 8 Pixeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB. Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!

JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)
- Teddy Boy
- Transbot
- My Hero
- Ghost House
- Fighter
- Super Tennis
- Hang on (de regalo con consola)

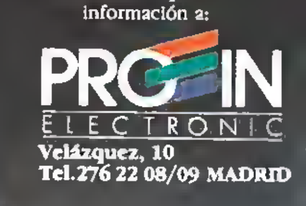
CARTUCHOS (1 Mega)
- Combo (de regalo con Ligh Phaser)
- World Grand Prix
- Choplifter
- Fantasy Zone
- Black Belt
- The Ninja
- Alex Kidd in the Miracle World
- Wonder Boy
- Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)
- Spy us Spy
- Bank Panic
- Woody Pop

- Secret Command
- Pro wrestling
- Shooting Gallery
- Great Golf
- Great Ice Hockey
- Quartet
- Astro Warrior/Pit Pot
- Enduro Racer
- Missile Defense 3D

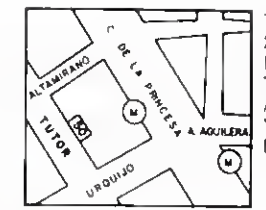
Los video-juegos Sega, así como la consola y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.
Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:



Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	1.6500
DISCOLOGY	6.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D
ARKANOID	875
ARMY MOVES	875
BOB WINNER	1.200
BOB WINNER	2.500-D
BLACK MAGIC	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOM JACK II	1.200
BILLY BARRIOBAJERO	995
BILLY BARRIOBAJERO	2.500-D
CATCH 23	875
CORRECAMINOS	875
CHALLENGE GOBOTS	875
COSMIC S. ABSORBER	875
DEATHSCAPE	1.500
DOGFIGHT 2187	1.500
DRUID	875
DUSTIN	875
DRAGON'S LAIR 2	875
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE	2.250-D
DINAMIC DISK PACK	2.750-D
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.500-D
FINAL MATRIX	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FERNANDO MARTIN BASKET	2.250-D
GAME OVER	875
GAUNTLET	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
HYDROFOOL	1.200
IKARI WARRIORS	1.200
KINETIK	875
LEVIATHAN	875
LEADER BOARD	1.200
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.995-D
MUTANTS	875
METROCROSS	875
MARIO BROSS	8755
NONAMED	875
NOSFERATU	875
NEMESIS	1.500
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
QUARTET	880
QUARTET	2.500-D
STARFOX	875
STOPBALL	875
SENTINEL	875
SECRETO DE LA TUMBA	995
SECRETO DE LA TUMBA	2.500-D
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGHT	875
SARACEN	875
TRIAXOS	875
THING BOUNCES BACK	875
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.400-D
TENNIS 3D	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.500-D
WIZBALL	875
WINTER GAMES	875
ZYNAPS	875
ZOMBI	1.000-D
007 ALTA TENSION	875
6 PAK (7 JUEGOS)	1.750
6 PAK (7 JUEGOS)	2.750-D
500 CC GRAND PRIX	995

PCW 8256-8512

BOB WINNER	4.200
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	4.200
CLASSIC COLLECTION	3.800
CLASSIC CILLECTION	3.800
HEAD OVER HEELS	3.400
LEADER BOARD	3.400
S. BELLE/AIR CONTROL	3.400
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SNOOKER BILLAR	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE + COLOSSUS CHESS	7.900

SPECTRUM

PHOENIX III-E	6.500
ALIEN EVOLUTION	875
ATHENA	875
ARKANOID	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BLACK MAGIC	875
BEST OF 30	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
CATCH 23	875
CONVOY RAIDER	875
CHALLENGE GOBOTS	875
CORRECAMINOS	875
COSMIC S. ABSORBER	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
DEATHSCAPE	1.500
DOGFIGHT 2187	1.500
DRUID	875
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	875
DUSTIN	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FINAL MATRIX	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIST II	875
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GUNRUNNER	875
HYDROFOOL	1.200
HEAD OVER HEELS	875
JAIL BREAK	1.500
KINETIK	875
LEVIATHAN	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LEADER BOARD	1.200
MUTANTS	875
MAG MAX	875
METROCROSS	875
MARIO BROS	875
NEMESIS	1.500
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875
PROHIBITION	1.200
QUARTET	880
RANARAMA	875
STARFOX	875
STOPBALL	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
SARACEN	875
SURVIVOR	875
SIPIRITS	875
SABOTEUR II	875
STAR RAIDERS II	880
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875
SCOOBY DOO	1.200
TRIAXOS	875
THING BOUNCES BACK	875
TWO ON TWO	880
TRIVIAL PURSUIT	3.400
T T RACER	1.200
URIDIUM	875
WONDER BOY	880
WIZBALL	875
WINTER GAMES	875
6 PAK (7 JUEGOS)	1.750

JOYSTICK'S:

QUICK SHOT I	1.100
QUIK SHT II TURBO	2.800
KONIX	2.800
PRO 5.000	3.400
DISC 3" (AMSOFT)	700
DISC 5" 1/4 DD.DC	300

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

... + de 1000 TITULOS!

MSX

ACE OF ACES	1.200
ALTA TENSION	875
ARMY MOVES	875
ARKANOID	875
AUF W. MONTY	875
AVENGER	875
BALLBLAZER	880
BATMAN	875
COSMIC S. ABSORBER	875
COLT 36	875
COSA NOSTRA	995
COSA NOSTRA	2.400-D
DUSTIN	875
DEMONIA	995
DYNAMITE DAN	875
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GAUNTLET	875
HOWARD THE DUCK	880
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MAZE MAX	995
NOMADED	875
PHANTHOMAS II	875
RUNNER	995
STOP BALL	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SPITFIRE 40	875
SORCERY	875
THING BOUNCES BACK	875
UCHI MATA	875
WINTER GAMES	875
WHO DARES WIN II	875
10 TH FRAME	1.200
KRAKOUT	875
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS

DIRECCION COMPLETA

TEL

TITULOS	AMSTRAD	SPECTRUM	MSX	PRECIO

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL

FORMA DE PAGO

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

Los recomendados




PC • COMMODORE • MSX
HARDEST
SPECTRUM
PUNTOS
COMMODORE
PUNTOS

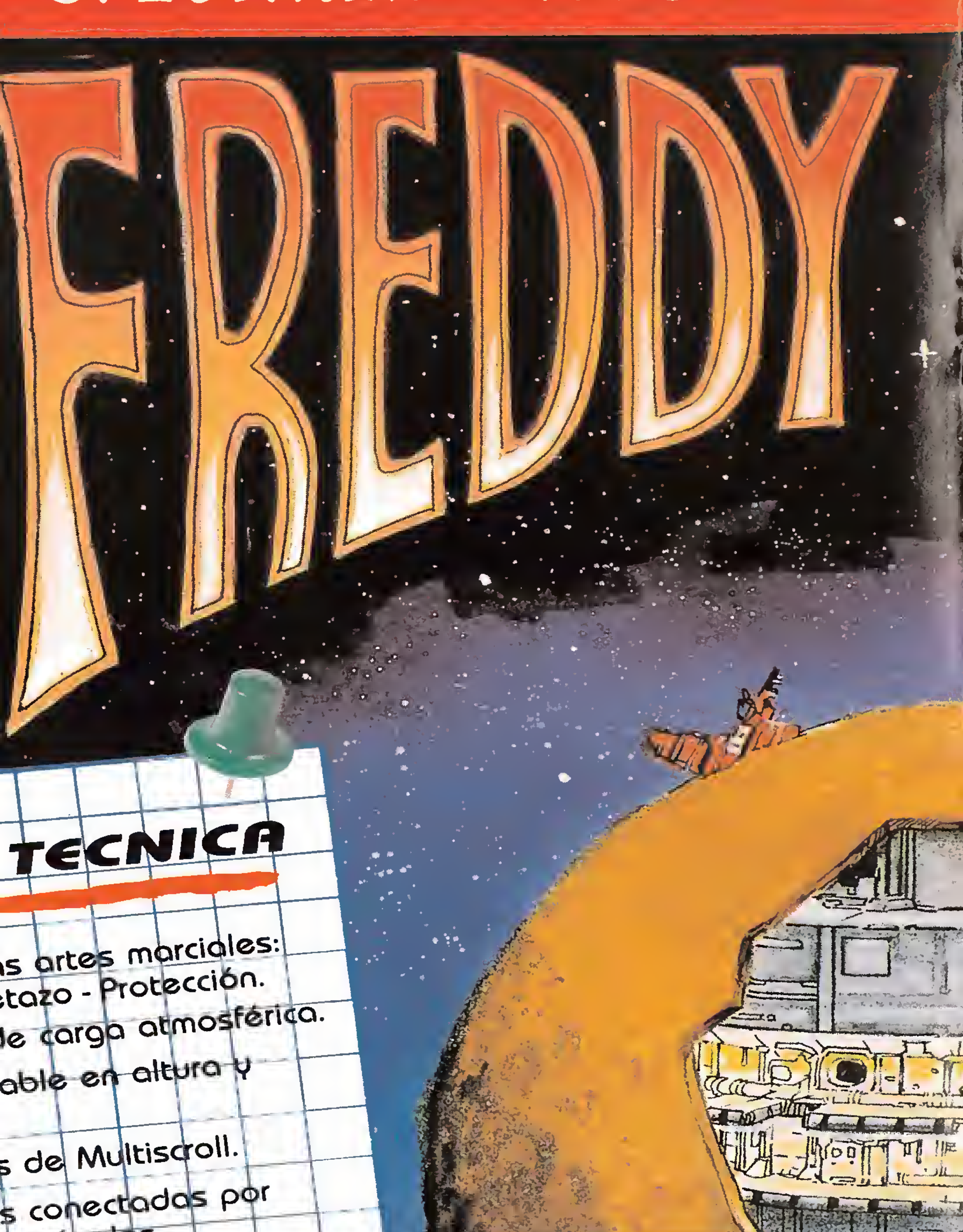


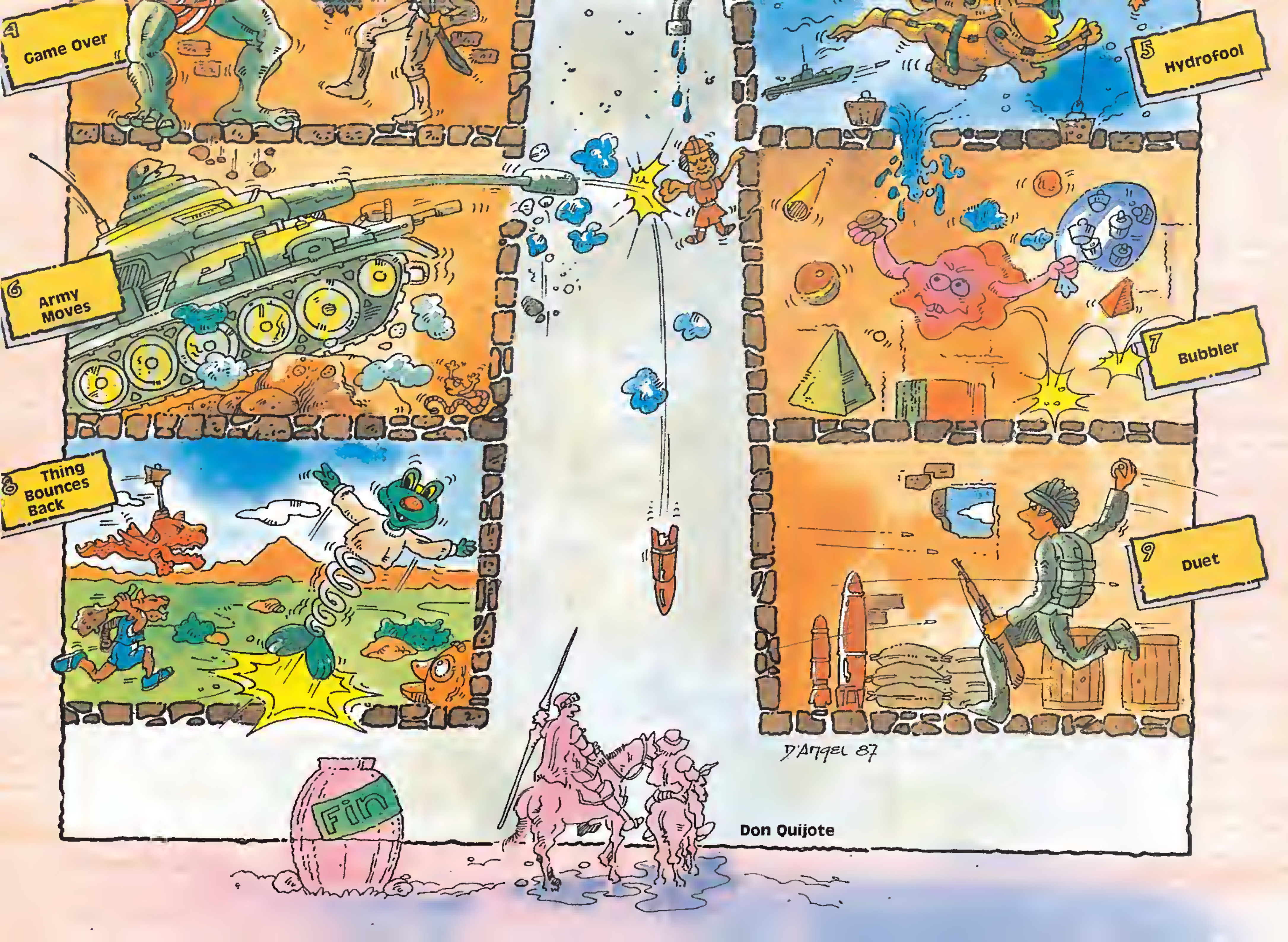
protegen de tu Laser.
• 5 Espécies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos.
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad.Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
875
DiNAMi
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PE



PUNTOS
FREDDY HARDEST
MSX
PUNTOS
FREDDY HARDEST,
agente secreto y refutado
playboy, se encuentra
en un satélite enemigo
con su nave averiada.
Para escapar, deberá
llegar hasta la base enemiga
y robar un cazo.
FREDDY, demostrará
su destreza saltando,
agarrándose a las argollas
que encuentre, trepando por
cuerdas, disparando
su Laser...
FREDDY, es todo
un número uno,
pero sobre todo,
quiere escapar vivo.
MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
DIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 - 87.

SPECTRUM • AMSTRAD C




4 Game Over
5 Hydrofool
6 Army Moves
7 Bubbler
8 Thing Bounces Back
9 Duet
D'Angel 87
Fin
Don Quijote



007 ALTA TENSIÓN

FERNANDO HERRERA

El agente 007, el conocido James Bond, vuelve a la acción. De nuevo algún pérfido personaje ha aparecido en el mundo del crimen. Y, esta vez, se trata de alguien digno de la intervención del famoso agente; de alguien digno de tu intervención.

En esta ocasión, el agente británico se ve envuelto en numerosas aventuras que transcurren en lugares tan dispares como Gibraltar y Afganistán, pasando por otros como Viena, Tánger... El señor Bond debe proteger en un principio al general Koskov, tarea que, cómo no, llevará a cabo con perfecto éxito, tras sobrevivir a algún que otro intento de asesinato. Pero Bond descubrirá que el general está aliado con tal Whitaker tratante de armas y opio, lo que modificará en parte sus órdenes.

Objetivo del juego

El juego se puede dividir en ocho partes, las cuales se agrupan a su vez según el objetivo a cubrir en cada una de ellas, que, por otro lado, sigue fielmente el reflejado en la película. Así, en la primera fase, el objetivo consiste en localizar el agente enemigo infiltrado entre los SAS y acabar con él. Las fases segunda, tercera y cuarta tienen como objetivo defender al general Koskov y llevarlo con vida a Londres. En el resto de las fases se trata de encontrar al malvado Whitaker y dar fin a sus días, con lo que habremos cumplido a la perfección las órdenes del primer ministro, y podremos tomarnos un merecido asueto.

Kara era en realidad una víctima más del general ruso.

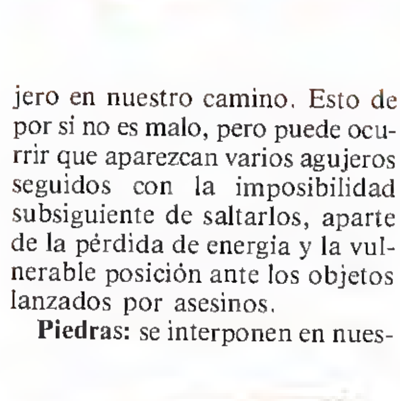
Enemigos y obstáculos

Como es lógico, en cada fase encontraremos algunas personas y objetos que se opondrán a nuestro paso, haciendo lo que esté en su mano para que nuestra energía disminuya. Los obstáculos que encontraremos en nuestras correrías son los siguientes:

Francotiradores: aparecen en el escenario del fondo. Permanecen durante cierto tiempo disparando a nuestros pies para luego volver a esconderse. Dejan de disparar si se les atina. No es recomendable, sin embargo, deternerse disparándolos. Al contrario, es preferible no pararse, pues aparecen en cantidad, y sus balas restan al protagonista considerables cantidades de energía, sobre todo en los niveles altos.

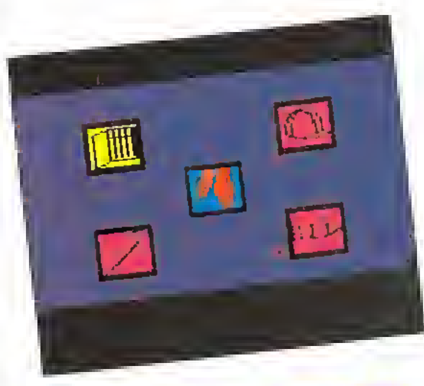
Asesinos: son personajes que, con los más variados atuendos, se interponen en nuestro camino. Tienen la mala costumbre de arrojar objetos al atribulado agente, que hay que esquivar mediante una voltereta. Para matarlos hay que dispararles de dos a cuatro balas con el arma adecuada. Además, es indispensable para poder seguir avanzando la desaparición de tan desagradables personajes.

Helicóptero: se dedica a volar en algunas fases, arrojando bombas por doquier, que tienen como resultado la aparición de un agu-



jero en nuestro camino. Esto de por sí no es malo, pero puede ocurrir que aparezcan varios agujeros seguidos con la imposibilidad subsiguiente de saltarlos, aparte de la pérdida de energía y la vulnerable posición ante los objetos lanzados por asesinos.

Piedras: se interponen en nuestro camino, por supuesto, y son rebasadas mediante un oportuno salto, sin el cual daremos con nuestros huesos en el sucio polvo y se producirá un retraso en nuestra carrera.





Tubos: pueden estar sobre el suelo, y entonces se comportan como las piedras, o bien a la altura de la cintura, con lo que se necesitará una ágil voltereta.

En el caso de tropezar con tubos o piedras, quedamos durante unos instantes incapacitados para movernos o usar un arma, acción que, en algunas zonas, puede ser altamente perjudicial.

El movimiento del agente

Propiamente, en este juego no controlamos al personaje sino al objetivo del arma. Si este objetivo está en la parte extrema derecha de la pantalla, entonces tomamos control sobre Bond. Éste puede saltar, dar volteretas, estar parado o avanzar, nunca retroceder. El objetivo del arma puede recorrer toda la pantalla y disparará en la posición apuntada por él. Si lo llevamos a la parte inferior de la pantalla seleccionaremos el otro arma u objeto disponible en ese momento, que previamente hemos seleccionado en...

El laboratorio de Q

Previamente a la entrada de la mayoria de las fases tendremos la opción de escoger un objeto de este increible laboratorio. Para la elección disponemos de cuatro útiles y de un periodo de cinco segundos, que, aunque parezca breve, ofrece tiempo sobrado. Entre los accesorios que podemos seleccionar encontraremos los siguientes:

— **Cassette explosivo:** nos ofrece la posibilidad de un (sólo un) potente disparo.

— **Granadas:** exactamente lo mismo que el anterior.

— **Pluma-misil:** con ellos, nuestra efectividad será inalcanzable.

— **Bomba:** de utilidad evidente.

— **Cigarrillos lanzamisiles:** un sofisticado invento.

— **Mortero:** ¿te lo imaginas?

Nota: ten en cuenta que en todos los anteriores objetos sólo hay la posibilidad de un disparo.

— **Bazooka:** con él podrás dirigir numerosos y potentes disparos. Su utilidad está en que al disparar con él al helicóptero, éste se da la vuelta.

— **Gafas nocturnas:** sirven para ver mejor en la oscuridad, por increible que resulte.

— **Gorra dura:** protege de posibles objetos que caigan.

— **Arco:** su utilidad estriba en que con él se pueden pinchar globos.

— **Pistola de dardos:** bueno..., eh... sirve para disparar dardos.

Aparte de éstos, en todas las pantallas tenemos un revólver PPK Walther. En la primera contaremos también con una pistola de pintura.

Las fases

1. **Gibraltar:** Bond llega a Gibraltar para entrenarse y probar las defensas del peñón andaluz. Como entrenamiento que es, los disparos no son verdaderos y tanto 007 como sus rivales (miembros del SAS) disparan con pintura. Por supuesto, de ser así, esta fase seria un paseo, pero se ha infiltrado un agente enemigo entre los miembros del citado cuerpo. Y éste no dispara pintura (y tampoco se ve afectado por la



Bond tendrá que sobrevivir a algún que otro intento de asesinato.



misma, como puedes imaginar). Para pasar de nivel debemos localizar al enemigo y darle un certero disparo.

Para pasar este nivel es recomendable llegar hasta el final del camino, sin entretenerse disparando a los componentes del SAS, y esquivando las piedras (cuidado con la segunda que está oculta tras un árbol). Una vez allí, y teniendo seleccionada la pistola, dispararemos a todo bicho que se mueva (el agente está escondido aquí, entre las rocas) hasta que veamos que el marcador se ha incrementado en 50 puntos, momento en el que podremos salir del nivel.

2. **El Conservatorio de Música:** nuestra misión es ahora proteger al general Koskov hasta su llegada a Londres, tarea que comienza ahora. Se nos dan a elegir los siguientes objetos: cassette, gafas nocturnas, granadas y pluma-misil. El más útil es las gafas, que, de utilizarlas, aclararán el escenario de fondo y podremos distinguir los agentes enemigos de las inocentes damiselas del público.

De todas formas, para pasar esta zona, lo más fácil es correr sin descanso hasta su final, sin detenerse a disparar. Koskov nos seguirá por muy rápido que vayamos.

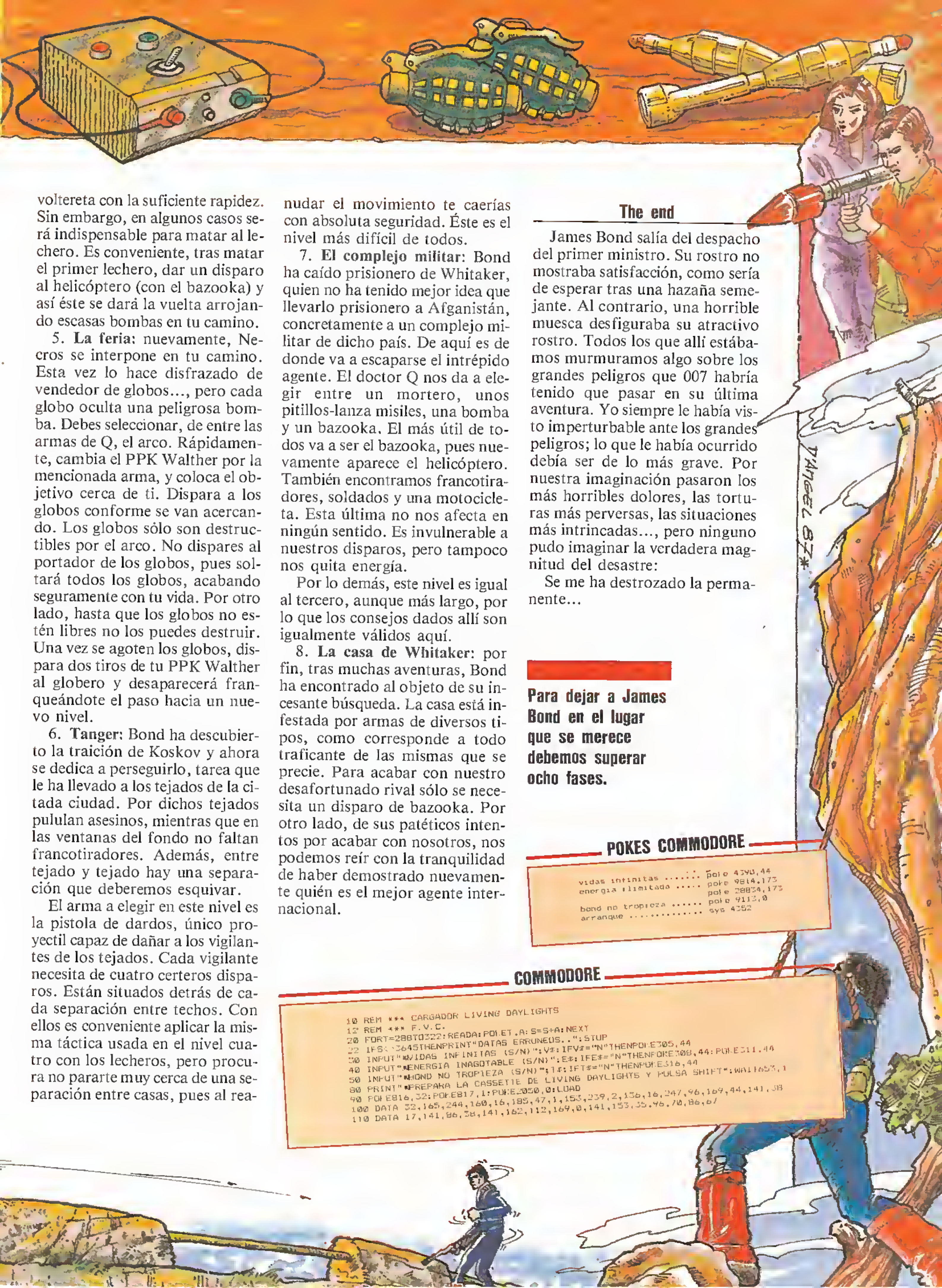
3. **Las tuberías:** prosiguiendo con nuestra tarea, tendremos que defender al general de unos obreros que, desde el escenario, se dedican al lanzamiento indiscriminado de barras. El objeto más adecuado para esta fase es, por supuesto, el casco, que nos protegerá de la lluvia de objetos. No pierdas el tiempo disparando a los obreros, pues son inmunes a todo tipo de balas y proyectiles. Encontraremos, eso sí, tubos a distintas alturas, que esquivaremos mediante oportunos saltos y vueltecitas por el suelo. No hay que preocuparse por Koskov, quien parece bastante más ágil que tú, y no encuentra dificultad de ningún tipo para sobrepasar los continuos obstáculos.

4. **La Mansión:** con Koskov casi a salvo, tendrás que enfrentarte ahora al malvado asesino Necros que quiere recuperarlo. Para proseguir tu tarea, debes invadir la mansión en que está retenido. El doctor Q te dará a elegir entre un mortero, un misil, un cassette y un bazooka, dada la aparición de un helicóptero. Aparte de este enemigo, encontraremos francotiradores y a Necros, disfrazado de lechero, arrojando, obviamente, botellas de leche.

Para matar al lechero necesitamos cuatro certeros disparos del revólver, que, además, han de ser rápidos, pues si no el helicóptero nos sembrará el camino de peligrosos agujeros. Más peligrosos todavía son los posibles botellazos que deben tener prioridad a la hora de esquivar. Ten cuidado, pues para rodar por el suelo, el objetivo ha de estar totalmente a la derecha. Por ello, es conveniente no separarlo mucho del citado lugar para poder realizar alguna

Sin duda los cigarrillos lanza-misiles son el mejor invento del profesor Q.

El general Koskov consideraba mucho más productivo traficar con armas y con opio, que con caramelos de menta.



voltereta con la suficiente rapidez. Sin embargo, en algunos casos será indispensable para matar al lechero. Es conveniente, tras matar el primer lechero, dar un disparo al helicóptero (con el bazooka) y así éste se dará la vuelta arrojando escasas bombas en tu camino.

5. **La feria:** nuevamente, Necros se interpone en tu camino. Esta vez lo hace disfrazado de vendedor de globos..., pero cada globo oculta una peligrosa bomba. Debes seleccionar, de entre las armas de Q, el arco. Rápidamente, cambia el PPK Walther por la mencionada arma, y coloca el objetivo cerca de ti. Dispara a los globos conforme se van acercando. Los globos sólo son destructibles por el arco. No dispares al portador de los globos, pues soltará todos los globos, acabando seguramente con tu vida. Por otro lado, hasta que los globos no estén libres no los puedes destruir. Una vez se agoten los globos, dispara dos tiros de tu PPK Walther al globero y desaparecerá franqueándote el paso hacia un nuevo nivel.

6. **Tanger:** Bond ha descubierto la traición de Koskov y ahora se dedica a perseguirlo, tarea que le ha llevado a los tejados de la citada ciudad. Por dichos tejados pululan asesinos, mientras que en las ventanas del fondo no faltan francotiradores. Además, entre tejado y tejado hay una separación que deberemos esquivar.

El arma a elegir en este nivel es la pistola de dardos, único proyectil capaz de dañar a los vigilantes de los tejados. Cada vigilante necesita de cuatro certeros disparos. Están situados detrás de cada separación entre techos. Con ellos es conveniente aplicar la misma táctica usada en el nivel cuatro con los lecheros, pero procura no pararte muy cerca de una separación entre casas, pues al reanudar el movimiento te caerías con absoluta seguridad. Éste es el nivel más difícil de todos.

7. **El complejo militar:** Bond ha caído prisionero de Whitaker, quien no ha tenido mejor idea que llevarlo prisionero a Afganistán, concretamente a un complejo militar de dicho país. De aquí es de donde va a escaparse el intrépido agente. El doctor Q nos da a elegir entre un mortero, unos pitillos-lanza misiles, una bomba y un bazooka. El más útil de todos va a ser el bazooka, pues nuevamente aparece el helicóptero. También encontramos francotiradores, soldados y una motocicleta. Esta última no nos afecta en ningún sentido. Es invulnerable a nuestros disparos, pero tampoco nos quita energía.

Por lo demás, este nivel es igual al tercero, aunque más largo, por lo que los consejos dados allí son igualmente válidos aquí.

8. **La casa de Whitaker:** por fin, tras muchas aventuras, Bond ha encontrado al objeto de su incesante búsqueda. La casa está infestada por armas de diversos tipos, como corresponde a todo traficante de las mismas que se precie. Para acabar con nuestro desafortunado rival sólo se necesita un disparo de bazooka. Por otro lado, de sus patéticos intentos por acabar con nosotros, nos podemos reír con la tranquilidad de haber demostrado nuevamente quién es el mejor agente internacional.

The end

James Bond salía del despacho del primer ministro. Su rostro no mostraba satisfacción, como sería de esperar tras una hazaña semejante. Al contrario, una horrible muesca desfiguraba su atractivo rostro. Todos los que allí estábamos murmuramos algo sobre los grandes peligros que 007 habría tenido que pasar en su última aventura. Yo siempre le había visto imperturbable ante los grandes peligros; lo que le había ocurrido debía ser de lo más grave. Por nuestra imaginación pasaron los más horribles dolores, las torturas más perversas, las situaciones más intrincadas..., pero ninguno pudo imaginar la verdadera magnitud del desastre:

Se me ha destrozado la permanente...

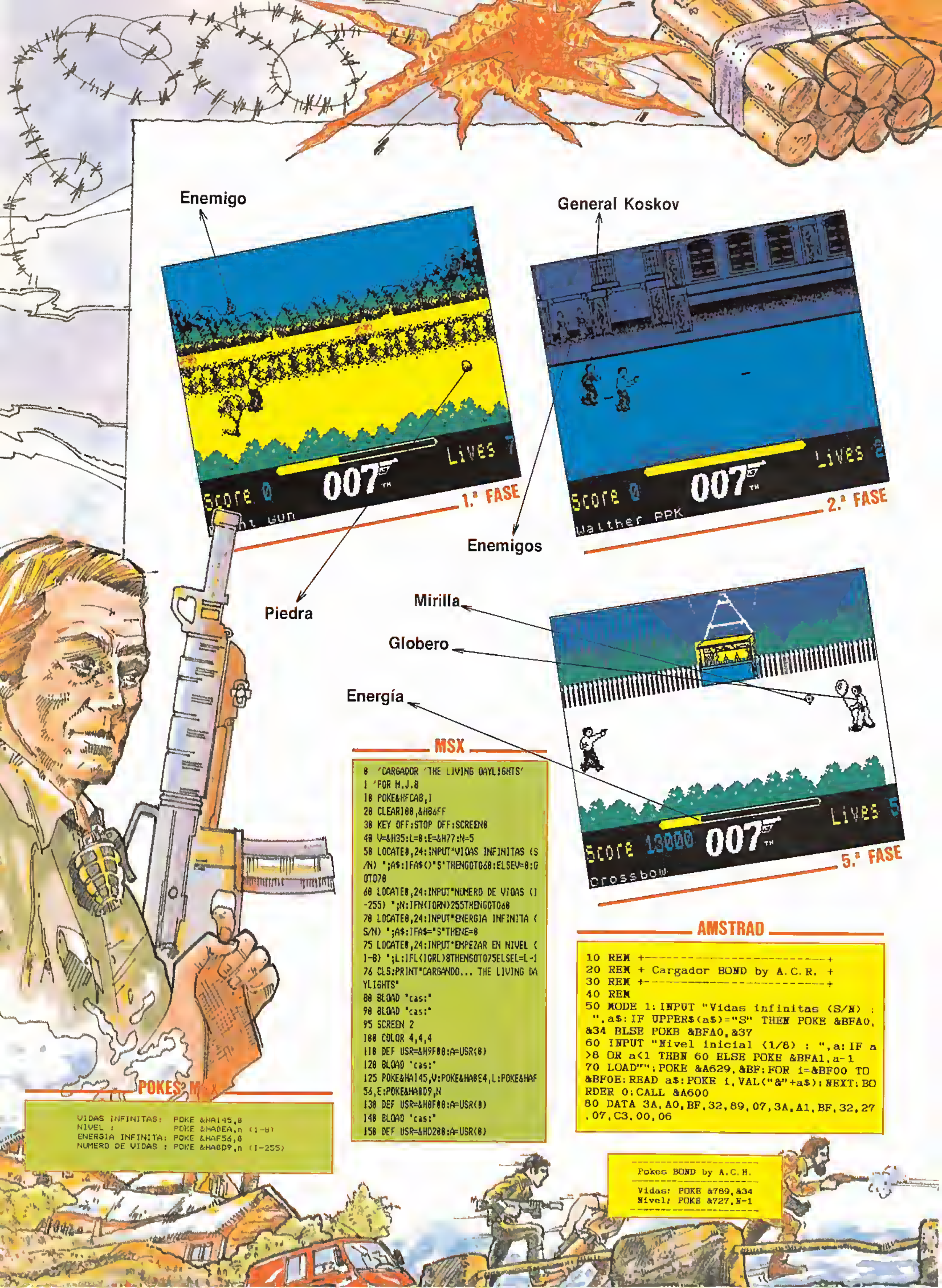
Para dejar a James Bond en el lugar que se merece debemos superar ocho fases.

POKES COMMODORE

```
vidas infinitas ........ poke 4390,44
energia ilimitada ..... poke 9814.173
                        poke 28834,173
bond no tropieza ...... poke 9113,0
arranque .............. sys 4352
```

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR LIVING DAYLIGHTS
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288T0322:READA:POKET.A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>3645THENPRINT"DATAS ERRONEOS..":STOP
30 INPUT"WVIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="N"THENPOKE305,44
40 INPUT"WENERGIA INAGOTABLE (S/N)":E$:IFE$="N"THENPOKE308,44:POKE311.44
50 INPUT"WBOND NO TROPIEZA (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE316,44
80 PRINT"WPREPARA LA CASSETTE DE LIVING DAYLIGHTS Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,16,185,47,1,153,239,2,136,16,247,96,169,44,141,38
110 DATA 17,141,86,38,141,162,112,169,0,141,153,35.96.70,86,67
```



MSX

```
0  'CARGADOR 'THE LIVING DAYLIGHTS'
1 'POR M.J.B
10 POKE&HFCAB,1
20 CLEAR100,&H86FF
30 KEY OFF:STOP OFF:SCREEN0
40 V=&H35:L=0:E=&H77:N=5
50 LOCATE0,24:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";A$:IFA$<>"S"THENGOTO60:ELSEV=0:G
OTO70
60 LOCATE0,24:INPUT"NUMERO DE VIDAS (1
-255) ";N:IFN<1ORN>255THENGOTO60
70 LOCATE0,24:INPUT"ENERGIA INFINITA (
S/N) ";A$:IFA$="S"THENE=0
75 LOCATE0,24:INPUT"EMPEZAR EN NIVEL (
1-8) ";L:IFL<1ORL>8THENGOTO75ELSEL=L-1
76 CLS:PRINT"CARGANDO... THE LIVING DA
YLIGHTS"
80 BLOAD "cas:"
90 BLOAD "cas:"
95 SCREEN 2
100 COLOR 4,4,4
110 DEF USR=&H9F00:A=USR(0)
120 BLOAD "cas:"
125 POKE&HA145,V:POKE&HA0E4,L:POKE&HAF
56,E:POKE&HA0D9,N
130 DEF USR=&H8F00:A=USR(0)
140 BLOAD "cas:"
150 DEF USR=&HD200:A=USR(0)
```

AMSTRAD

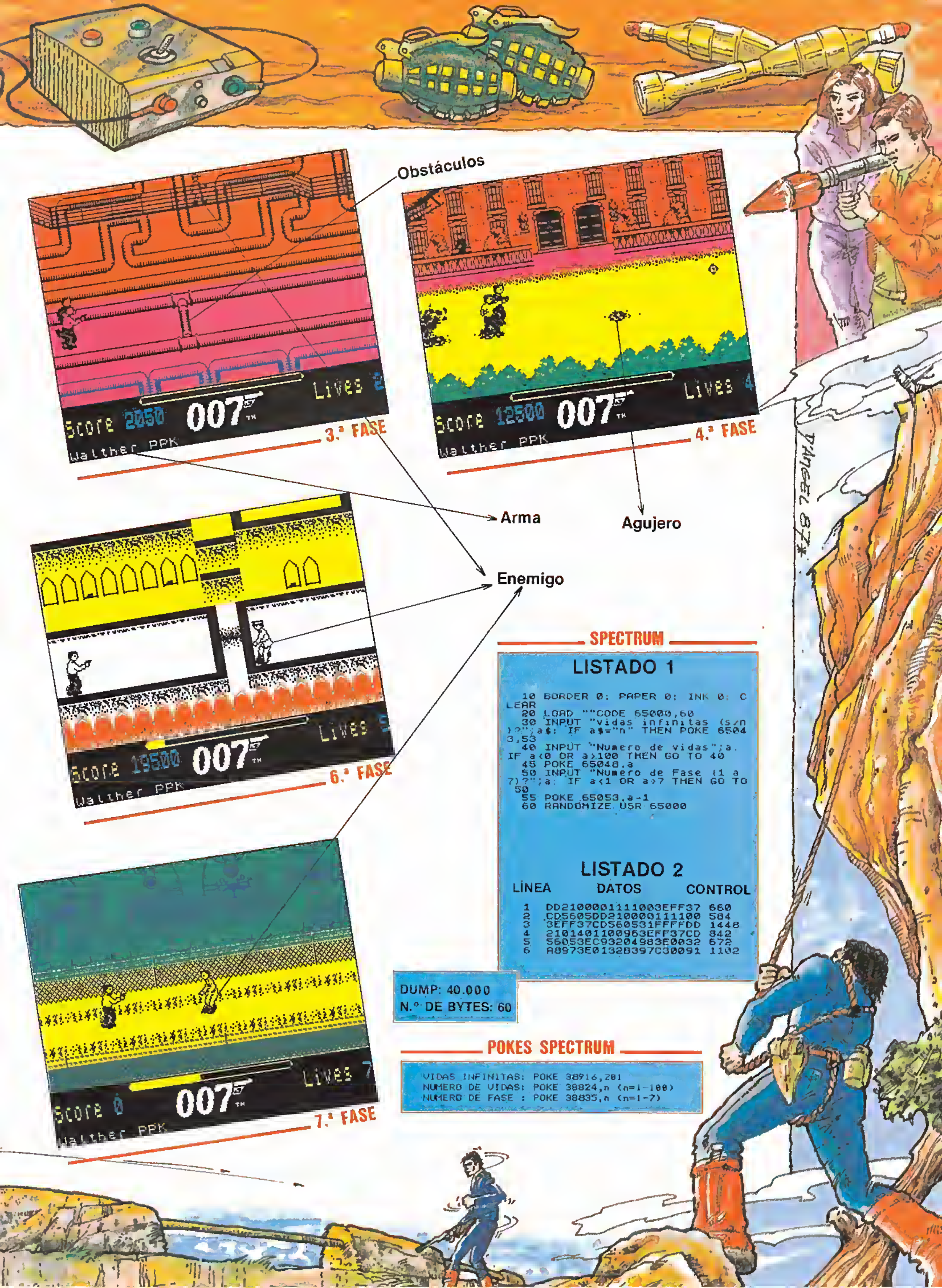
```
10 REM +-------------------------+
20 REM + Cargador BOND by A.C.R. +
30 REM +-------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BFA0,
&34 ELSE POKE &BFA0,&37
60 INPUT "Nivel inicial (1/8) : ",a:IF a
>8 OR a<1 THEN 60 ELSE POKE &BFA1,a-1
70 LOAD"":POKE &A629,&BF:FOR i=&BF00 TO
&BF0E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:BO
RDER 0:CALL &A600
80 DATA 3A,A0,BF,32,89,07,3A,A1,BF,32,27
,07,C3,00,06
```

POKES MSX

```
VIDAS INFINITAS:  POKE &HA145,0
NIVEL :           POKE &HA0EA,n (1-8)
ENERGIA INFINITA: POKE &HAF56,0
NUMERO DE VIDAS : POKE &HA0D9,n (1-255)
```

```
Pokes BOND by A.C.H.

Vidas: POKE &789,&34
Nivel: POKE &727,N-1
```



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR
  20 LOAD ""CODE 65000,60
  30 INPUT "vidas infinitas (s/n
)?";a$: IF a$="n" THEN POKE 6504
3,53
  40 INPUT "Numero de vidas";a.
IF a<0 OR a>100 THEN GO TO 40
  45 POKE 65048.a
  50 INPUT "Numero de Fase (1 a
7)?";a: IF a<1 OR a>7 THEN GO TO
 50
  55 POKE 65053.a-1
  60 RANDOMIZE USR 65000
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD2100001111003EFF37	660
2	CD5605DD210000111100	584
3	3EFF37CD560531FFFFDD	1448
4	21014011009 63EFF37CD	842
5	56053EC93204983E0032	672
6	A8973E01328397C30091	1102

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 60

POKES SPECTRUM

```
VIDAS INFINITAS: POKE 38916,201
NUMERO DE VIDAS: POKE 38824,n (n=1-100)
NUMERO DE FASE : POKE 38835,n (n=1-7)
```

Spectrum, Amstrad Commodore

6 de agosto del 3726. Una nave de combate del plancta Tierra ha sido enviada a destruir una basc enemiga situada en el planeta Exolon. Dotación completa: nueve astronautas cquipados con un disparador láser y un lanzagranadas. Órdenes: acabar con todo lo que se interponga en su camino y destruir los cinco generadores principales.



Javier Elices

Corren tiempos difíciles para el planeta Tierra. Una serie de planetas exteriores a la confederación han declarado la guerra desde poco antes del 3707 y las flotas de ambos bandos recorren el espacio en busca de objetivos alejados de los sistemas planetarios centrales. Desde la tierra ha sido detectada una base enemiga situada en el planeta Exolon, a unos miles de años luz. Dada su especial situación, es de vital importancia que sea destruida antes de que pueda ser utilizada por el enemigo como centro de control del sector. Nueve astronautas del cuerpo de fuerzas especiales han sido enviados en una sencilla nave de combate para no levantar sospechas. Tu misión consiste en dirigir a cada uno de ellos siempre hacia adelante hasta alcanzar los objetivos propuestos. Sólo puedes tener algo seguro: la diversión está garantizada.

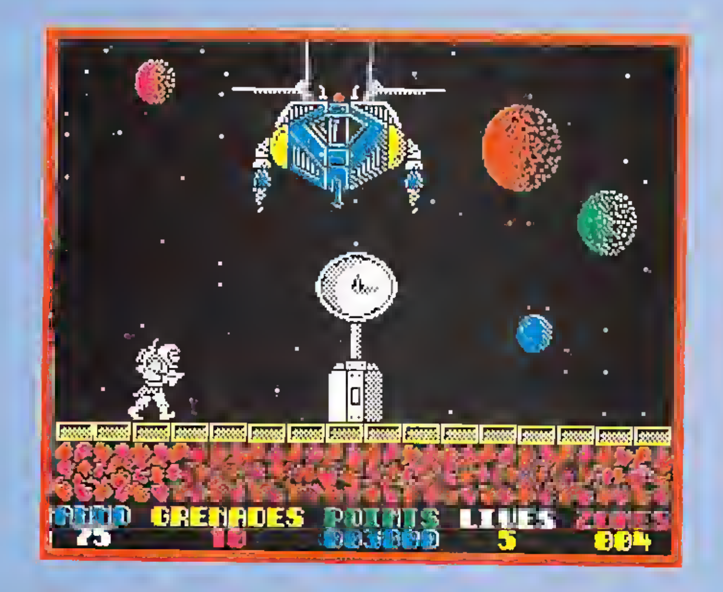
El juego

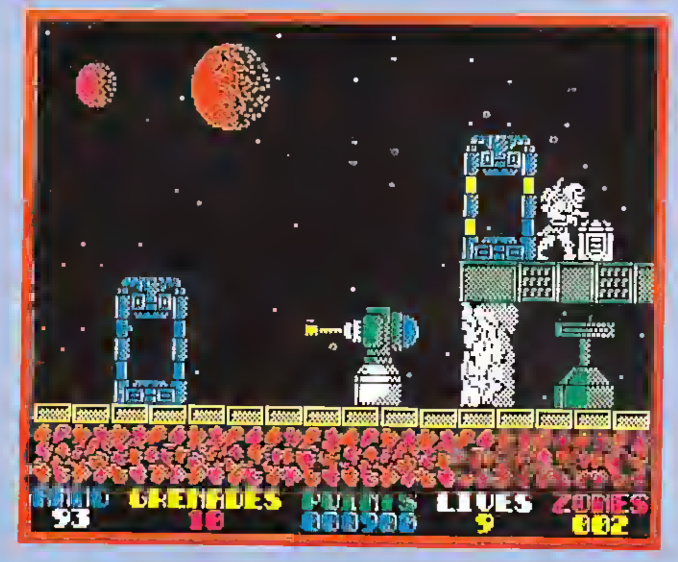
El objetivo del juego es muy sencillo. Sólo tenemos que superar todos y cada uno de los obstáculos de ciento veinticinco pantallas. Para ello contamos con la ayuda de un disparador láser con 99 disparos y de un lanzagranadas con 10 granadas. Como nuestra munición se va agotando, también hay repartidos por las pantallas una serie de pequeños contenedores que nos permitirán recargar nuestra provisión de balas y granadas. Estos contenedores son lo bastante abundantes como para permitirnos mantener un fuego bastante continuo sin problemas.

Durante el desarrollo del juego podemos encontrarnos con diversos elementos:

Cañones: Son fijos. Se limitan a disparar de vez en cuando. Podemos evitar los disparos haciendo que nuestro personaje se agache, pero no podemos destruirlos. Para destruir un cañón basta con tirarle una granada. No tendremos más remedio que destruir todos los cañones que se interpongan en nuestro camino, porque no podemos pasar por encima de ellos.

Tanquetas: También son fijas. Son mucho más peligrosas porque disparan a dos alturas diferentes. A diferencia de los cañones, las tanquetas disparan unos proyectiles que si podemos destruir con nuestros disparos. No pueden ser destruidas, pero si podemos pasar por encima de ellas. La forma más sencilla de ha-





cerlo es acercándonos despacio hacia ellas disparando sin cesar y agachándonos y levantándonos continuamente. Al pasar por encima de ellas aumentarán nuestra puntuación.

Mixtos: Son tanquetas con un cañón encima. Deberemos destruir el cañón y pasar por encima de la tanqueta (lo que también incrementará nuestra puntuación).

Trampas: Son unas estructuras que salen del suelo, permanecen unos instantes fuera y se vuelven a replegar. No hay medio de destruirlas. Debemos pasar por encima cuando estén totalmente replegadas y no se vean. Hay que tener mucho cuidado con ellas debido a que son muy traicioneras y la mayoría de ellas nos dejan muy poco tiempo para pasar. Tienen la mala costumbre de aparecer cuando menos se las espera y siempre con terribles resultados.

Bolas cósmicas: Se encuentran normalmente encerradas en unas cápsulas que nos impiden el paso y que tenemos que destruir. Lo más sencillo es destruirlas desde una prudente distancia. Siempre se encuentran en grupos muy numerosos que revolotean a varias alturas. Para alcanzarlas a todas tendremos que disparar mientras estamos en pie, agachados y en salto. Cuidado con dejar que se acerquen demasiado.

Misiles dirigidos: Se encuentran en algunas pantallas. Son indestructibles y tienden hacia nosotros. La única forma de librarnos de ellos es destruyendo su centro de control localizado en una especie de antena en su misma pantalla. De no hacerlo así, tendríamos que esquivar un misil detrás de otro hasta pasar a la siguiente pantalla. Es, por tanto, fundamental destruir su centro de control lo más rápido posible.

Teletransportadores: Siempre se encuentran por parejas. Se activan pulsando la tecla de salto y nos llevan de uno a otro instantáneamente. Son muy útiles para librarnos de cualquier enemigo o disparo a punto de colisionar con nosotros. Son también los que nos permiten escoger entre dos caminos cuando la pantalla en que nos encontramos se divide verticalmente en dos. En general es siempre más conveniente cambiar de rumbo cada vez que tengamos oportunidad, sobre todo porque suele ser la forma de recargar balas y granadas.

Barreras láser: Se disponen verticalmente cerrándonos el paso. Se destruyen disparándolas muchas veces y no plantean mayores dificultades.

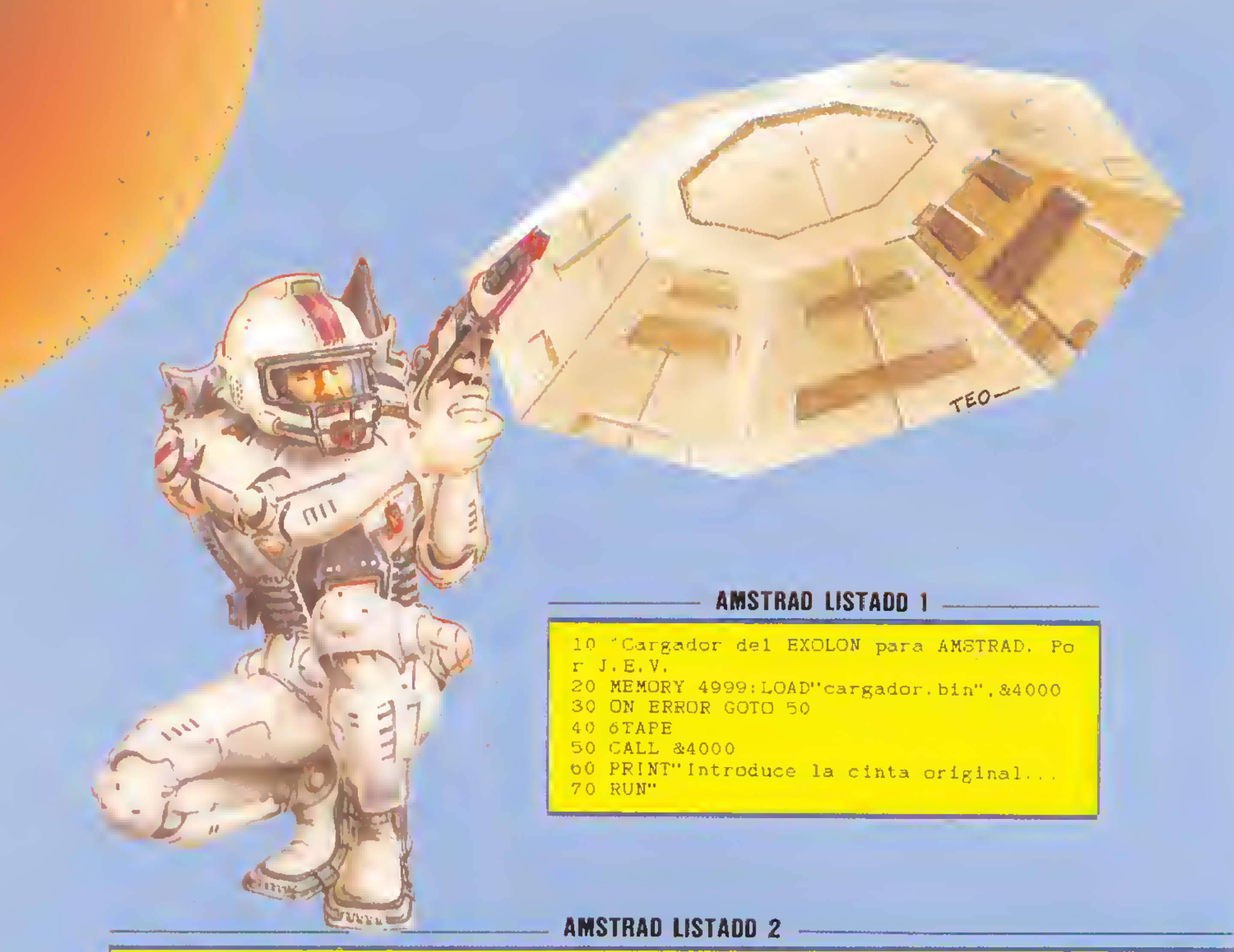
Obstáculos: Son de diversas formas y tamaños. Todos ellos se pue-

POKES COMMOOORE

vidas infinitas	poke 7427,44
municion infinita	poke 7651.44
granadas infinitas	poke 5650,44
inmune a todo	poke 11886,76
empezar en la pantalla en que se termino	poke 2095,36
arranque	sys 2061

POKES

	SPECTRUM	AMSTRAD
Vidas infinitas	48221,0	&2A25,0 &2B25,0
Granadas infinitas	37456,0	&1F74,0
Disparos infinitos	33646,0	&1159,0
Sin Trampas	39957,201	&291F,201
Sin Bichos	42323,201	&327F,201
No disparan los canones	36757,201	&1CEF,201
No disparan las tanquetas	40319,201	&2A87,201
Inmunidad Total	40120,201	&29B0,201
Juego Continuo	28621,0 28622,0 28623,0	&10E,0 &10F,0 &110,0
Anti cobardes	3165B,201	&E04,201
Sin Sonido		&63AF,201



AMSTRAD LISTADO 1

```
10 ´Cargador del EXOLON para AMSTRAD. Po
r J.E.V.
20 MEMORY 4999:LOAD"cargador.bin",&4000
30 ON ERROR GOTO 50
40 6TAPE
50 CALL &4000
60 PRINT"Introduce la cinta original...
70 RUN"
```

AMSTRAD LISTADO 2

```
10 ´Creador del cargador del EXOLON para
AMSTRAD. Por J.E.V.
20 MODE 2:MEMORY &3FFF
30 RESTORE 1000
40 s=0:d=&4000
50 READ a$:IF a$="*" THEN 100
60 POKE d,VAL("&"+a$)
70 d=d+1
80 s=s+VAL("&"+a$)
90 GOTO 50
100 IF s<>10499 THEN PRINT"Error en las
lineas DATA.":STOP
110 PRINT"Las lineas DATA son correctas.
":PRINT
120 c=0:p=d+1
130 RESTORE 2000
140 READ a$:IF a$<>"*" THEN GOSUB 500:GO
TO 140
150 PRINT:INPUT"Estas conforme (s/n) ";a
$
160 IF a$="n" OR a$="N" THEN 130
170 POKE d,c
180 PRINT:PRINT"Introduce la cinta o el
disco donde quieras grabar ´CARGADOR.BIN

190 WHILE INKEY$="":WEND
200 SAVE"cargador.bin",b,&4000,&FF
210 END
500 PRINT a$;:INPUT" (s/n) ";a$
510 IF a$="s" OR a$="S" THEN 600
520 READ n:FOR n=1 TO n:READ a,b:NEXT
530 RETURN
600 READ n
610 FOR n=1 TO n
620 READ a,b
630 POKE p,a-INT(a/256)*256
640 POKE p+1,INT(a/256)
650 POKE p+2,b
660 p=p+3:c=c+1
670 NEXT
680 RETURN
1000 DATA 21,30,40,11,40,BE,01,91,00,ED
1010 DATA B0,21,46,BE,06,81,0E,00,11,4D
1020 DATA BE,CD,EF,BC,21,40,BE,11,01,00
1030 DATA 01,01,00,C3,E9,BC,00,00,00,00
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1060 DATA 00,AF,CD,35,BC,78,FE,00,C0,21
1070 DATA 5C,BE,22,13,40,C9,21,00,B8,22
1080 DATA 13,40,21,00,80,11,1C,18,01,'00
1090 DATA 04,3E,87,CD,40,B9,CD,00,80,21
1100 DATA 00,01,11,DD,6A,01,23,17,3E,87
1110 DATA CD,40,B9,21,DD,6B,11,F0,45,01
1120 DATA 32,11,3E,87,CD,40,B9,21,A0,BE
1130 DATA 46,23,5E,23,56,23,7E,23,12,10
1140 DATA F7,C3,00,01
1150 DATA *
2000 DATA Vidas infinitas,2,&2a25,0,&2b2
5,0
2010 DATA Disparos infinitos,1,&1159,0
2020 DATA Granadas infinitas,1,&1f7a,0
2030 DATA Sin trampas,1,&291f,201
2040 DATA Sin bichos,1,&327f,201
2050 DATA No disparan los canones,1,&1ce
f,201
2060 DATA No disparan las tanquetas,1,&2
a87,201
2070 DATA Inmunidad total,1,&29bd,201
2080 DATA Juego continuo,3,&10e,0,&10f,0
,&110,0
2090 DATA Anti cobardes,1,&e04,201
2100 DATA Sin sonido,1,&63af,201
2110 DATA *
```

den destruir mediante una granada.

Enemigos: Tienen diversas formas. Su contacto es siempre mortal. No existe regla fija, pero suele ser más conveniente avanzar disparando continuamente y saltando de vez en cuando.

El mapa

El mapa del juego es muy sencillo. Se trata de una sucesión de 124 pantallas, de las que se repiten las 24 últimas. A modo de respiro, tenemos una pausa con posible bonificación cada 25 pantallas. Si conseguimos llegar al final, volveremos a empezar desde la primera pantalla, con una felicitación y muchos puntos.

Los pokes

Los pokes de las versiones de Spectrum y Amstrad son numerosos y muy útiles. Estos son los más importantes:

Vidas, granadas y disparos infinitos.

Inmunidad total: Nos hace inmunes a cualquier cosa. Acabar el juego con este poke es simplemente un paseo.

Juego continuo: Para los más valientes. Permite volver a empezar la partida desde la pantalla en que nos quedamos.

No disparan los cañones y las tanquetas. Para no tener que preocuparnos de evitar disparos.

Anular trampas y bichos: No aparecen las trampas o los bichos.

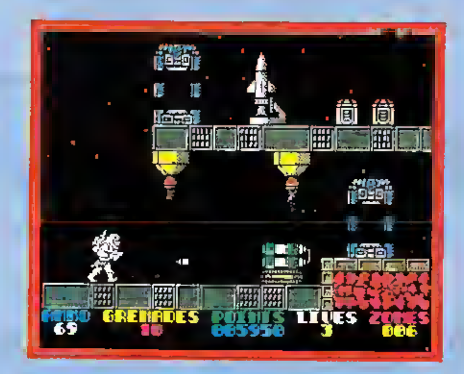
Sin sonido (Amstrad): Permite jugar sin sonido (para no tener que bajar el volumen del altavoz).

Anti cobardes: Una sorpresa para los más cobardes; muy útil para «avanzar valientemente».

Resumiendo, un buen montón de pokes y un mapa para hacernos más fácil un juego extremadamente adictivo, con unos gráficos excelentes y una magnífica presentación.

Instrucciones para el cargador (Spectrum y Amstrad)

Introducir el programa «cargador» y salvarlo en cinta. A continuación introducir el programa «creador del cargador» y ejecutarlo. Escoger las características del juego y grabar el bloque de bytes «cargador.bin» justo a continuación de donde hayamos grabado el programa «cargador». También se puede utilizar el disco en el caso de Amstrad. Cada vez que queramos utilizar el juego con las características ya definidas, bastará con ejecutar el programa «cargador», que a su vez cargará el programa «cargador.bin» (grabado a continuación). Una vez completada la carga de estos ya podemos cargar el programa original rebobinando la cinta hasta su principio. Para ejecutar el programa cargador es imprescindible inicializar primero el ordenador.



SPECTRUM LISTADO 2

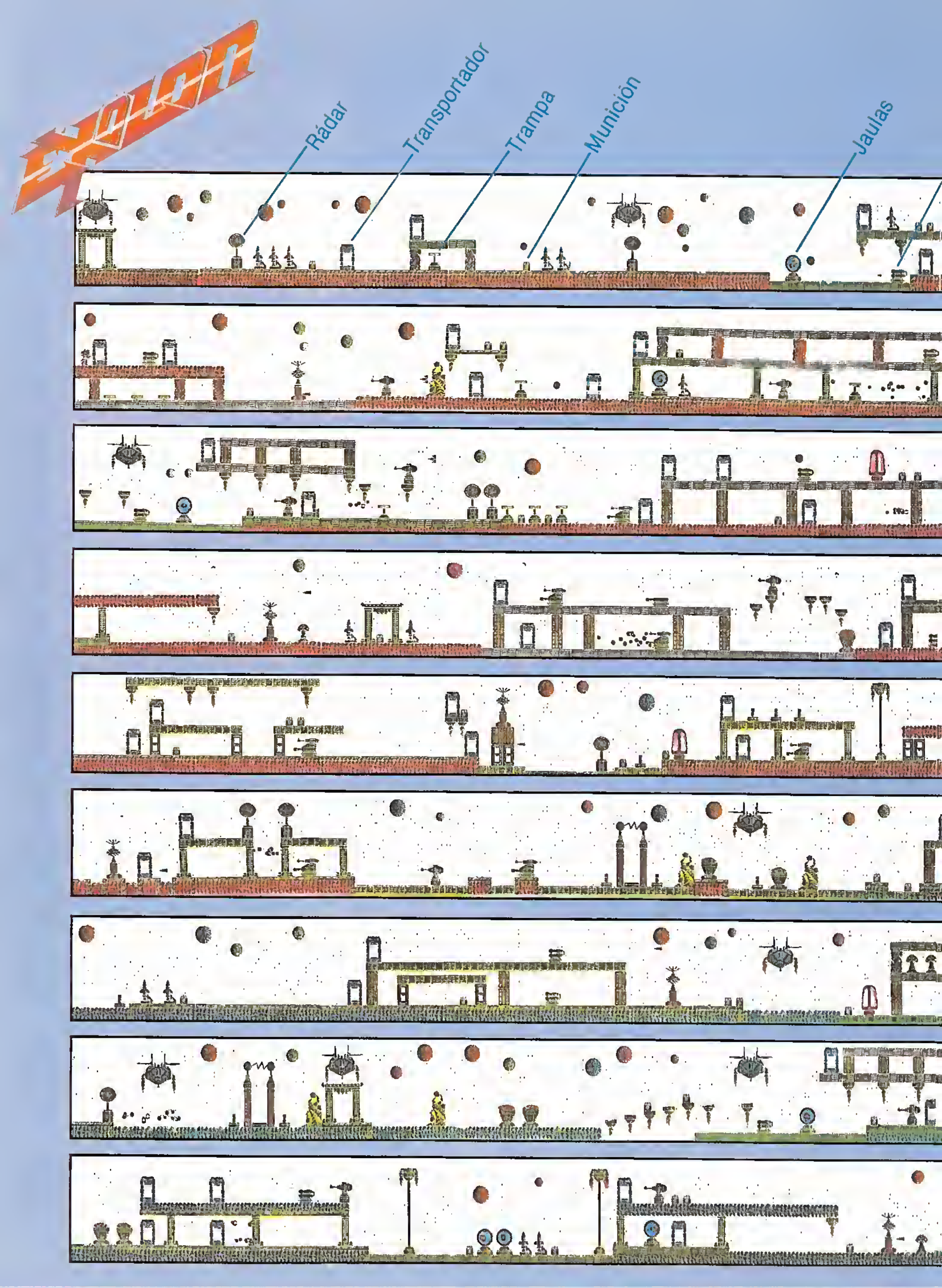
```
   5 AEM Creador del cargador pa
ra el EXOLON de SPECTAUM.
   7 AEM Por J.E.V.
  10 AESTOAE 2000
  20 LET s=0: FOA j=23296 TO 233
75: AEAD a: POKE j,a: LET s=s+a:
 NEXT j
  30 IF s<>9221 THEN PAINT "Erro
r en las lineas DATA.": STOP
  40 LET d=j+1: LET c=0
  50 AESTOAE 1000
  60 AEAD a$: IF a$="*" THEN GO
TO 500
  70 INPUT (a$+" (s/n) ");a$
  80 IF a$="s" OA a$="S" THEN AE
AD n: FOA n=1 TO n: AEAD a,b: PO
KE d,a-INT (a/256)*256: POKE d+1
,INT (a/256): POKE d+2,b: LET d=
d+3: LET c=c+1: NEXT n: GO TO 60
  90 AEAD n: FOA n=1 TO n: AEAD
a,b: NEXT n: GO TO 60
 500 INPUT "Conforme (s/n) ";a$
 510 IF a$="n" OA a$="N" THEN GO
TO 50
 520 POKE j,c
 530 SAVE "exolon"CODE 23296,256
 540 STOP
1000 DATA "Vidas infinitas",1,40
221,0
1010 DATA "Disparos infinitos",1
,33646,0
1020 DATA "Granadas infinitas",1
,37456,0
1030 DATA "Sin trampas",1,39957,
201
1040 DATA "Sin bichos",1,42323,2
01
1050 DATA "No disparan los canon
es",1,36757,201
1060 DATA "No disparan las tanqu
etas",1,40319,201
1070 DATA "Inmunidad total",1,40
120,201
1080 DATA "Juego continuo",3,280
21,0,28022,0,28023,0
1090 DATA "Anti cobardes",1,3165
8,201
1100 DATA "*"
2000 DATA 1,144,2,33,19,252,17,2
0,252,26
2010 DATA 174,119,35,19,11,120,1
77,32,246,243
2020 DATA 33,0,88,17,1,88,1,255,
2,54
2030 DATA 0,237,176,205,113,254,
205,1,128,205
2040 DATA 113,254,33,47,248,17,2
55,255,1,160
2050 DATA 146,237,184,245,213,22
9,33,80,91,70,35,94,35
2060 DATA 86,35,126,35,18,16,247
,225,209,241,49,94,109
2070 DATA 251,195,96,109
```

SPECTRUM LISTADO 1

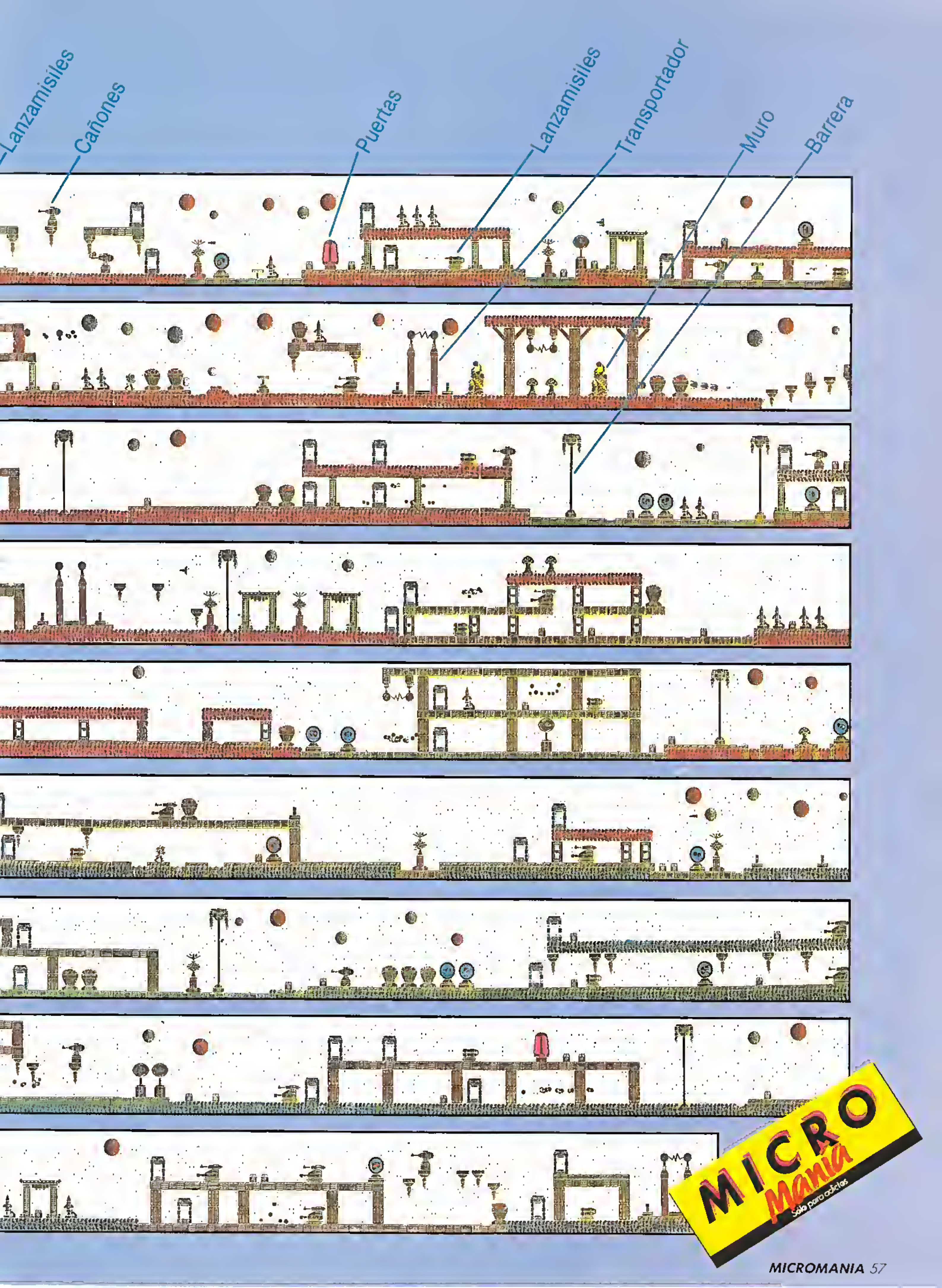
```
  10 REM Cargador del EXOLON de
SPECTRUM
  20 REM Por J.E.V.
  30 LOAD ""CODE
  40 PAINT "Introduce la cinta o
riginal."
  50 LOAD ""CODE 23296: AANDOMIZ
E USR 23296
```

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR EXOLON
12 REM F.V.C.
20 FORT=296TO331:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>3344THENPRINT"ERROR EN DATAS.":STOP
30 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE307,44
40 INPUT"■MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE310,44
50 INPUT"■GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE313,44
60 INPUT"■INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE318,44
70 INPUT"■EMPEZAR EN LA PANTALLA EN QUE SE TERMINO(S/N)";P$
72 IFP$="N"THENPOKE323,44
80 PRINT"■COLOCA LA CINTA DE EXOLON Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,40:POKE817,1:POKE2050,8:LOAD
100 DATA 32,165,244,238,211,3,96,49,1,169,44,141,3,29,
141,227,29,141,18,22
110 DATA 169,96,141,110,46,169,36,141,47,8,108,47,0,70,86,67
```

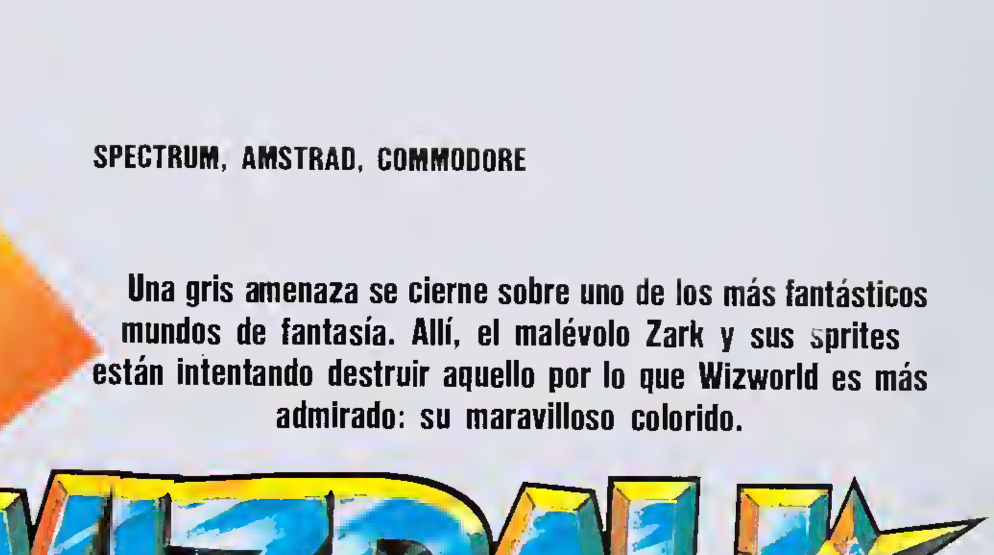


Rádar
Transportador
Trampa
Munición
Jaulas


Lanzamisiles
Cañones
Puertas
Lanzamisiles
Transportador
Muro
Barrera
MICRO
Manía
Sólo para adictos

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Una gris amenaza se cierne sobre uno de los más fantásticos mundos de fantasía. Allí, el malévolo Zark y sus sprites están intentando destruir aquello por lo que Wizworld es más admirado: su maravilloso colorido.



WIZBALL

J. J. Garcia Quesada

En algún lugar de Wizworld; seguros, por el momento, ante el avance del gris que se está apoderando de todo el planeta; se encuentran Wiz y Catelite, su gato. Wiz lleva meses estudiando el extraño poder que lentamente está destruyendo el planeta; pero sólo ahora, cuando el final está tan cerca, ha conseguido descubrir algo.

Parece ser que existen unos extraños seres que flotan despreocupadamente por todo el planeta y que únicamente pueden adoptar uno de los tres colores primarios: verde, rojo y azul. Cada uno de estos seres absorbe, según su propio color, todo aquel verde, rojo o azul que se encuentra a su alrededor dejando a cambio un indiferente y triste tono gris.



Wiz ha pensado que sería posible devolver el color a Wizworld destruyendo esos seres y recogiendo las gotas de color que así quedarían libres; para ello ha creado a Wizball y a Cat. Desgraciadamente, los implacables esbirros de Zark no parecen muy dispuestos a colaborar y, con toda seguridad, les pondrán las cosas muy difíciles a nuestros amigos.

El juego

Inicialmente, sólo tienes a Wizball sobre quien, además, tienes poco control. Únicamente puedes invertir el sentido y la velocidad de su giro. Este es el momento más peligroso y en el que Wizball es más vulnerable; aquí todos tus esfuerzos tienen que ir encaminados a obtener un mayor control sobre la bola. Esto lo conseguirás a través de las perlas que dejan ciertos enemigos al ser destruidos. Tendrás que pasar sobre ellas para recogerlas y, en función de la cantidad que tengas, elegir el arma o protección adecuada.

Eligiendo armamento

En la parte derecha de la pantalla existen siete gráficos que te muestran el conjunto de armas al que puedes acceder en ese momento. Cada vez que coges una perla se ilumina uno de esos gráficos, empezando por el superior. En cualquier momento puedes seleccionarlo (mueve rápidamente el joystick de izquierda a derecha al menos cuatro veces) o esperar a coger más perlas que te permitan acceder a otras opciones superiores. Las que existen son:

— **THRUST:** podrás controlar la





bola horizontalmente pero únicamente cuando toque el suelo o la parte superior de la pantalla.

— **ANTIGRAV:** Te da control absoluto sobre la bola, ya no rebotará y podrás detenerla totalmente en cualquier momento.

— **BEAM:** tendrás disponible un pequeño escudo/arma que se activará cuando pulses fuego.

— **DOUBLE:** cada vez que pulses el disparo obtendrás dos disparos, uno por la izquierda y otro por la derecha.

— **CAT:** Wizball tendrá la ayuda de CAT, quien es imprescindible para recoger las gotas.

— **BLAZERS:** podrás disparar más rápidamente.

— **WIZ SPRAY:** obtienes un arma de corto alcance pero de efecto radical (surgen disparos en todas las direcciones alrededor de ti).

— **CAT SPRAY:** el arma la tiene CAT (si lo tienes). El spray sólo puede llevarlo uno de los dos.

— **BOMBA:** destruye todos los enemigos que hay en pantalla. Es de dudosa utilidad para el precio que hay que pagar por ella (recoger seis perlas) pues la pantalla vuelve a llenarse instantes después.

— **INMUNIDAD:** al seleccionarlo, Wizball (y Cat, si existe) toma un color amarillo. Esta inmunidad depende, más que del tiempo, del número de choques que tengas con el enemigo y normalmente suelen desaparecer cuando estás sobre alguno de ellos. A usar únicamente en casos de extrema desesperación.

Cuando seleccionas una de las armas, el gráfico asociado es sustituido, bien por el segundo gráfico si era doble y estás eligiendo el primero (Thrust, Beam), bien por una flecha si era único (Catelite Blazers, Bomba o Inmunidad) o el segundo (Antigrav, Double). Los dobles son acumulados: al seleccionar el segundo añade sus posibilidades al primero (excepto en el spray).

Los colores

En la parte inferior de la pantalla aparecen tres calderos: rojo, verde y azul. Inicialmente estarán vacíos, pero se irán llenando a medida que recojas las gotas con Cat, que es el único que puede hacerlo. Existe también un cuarto caldero, el que se encuentra más a la derecha, que te indica el color que tienes que componer. Si es uno de los colores primarios, tendrás que llenar el caldero equivalente hasta arriba. Si es uno secundario (magenta, cyan, amarillo) necesitarás una cantidad determinada de cada uno de los tres colores primarios para conseguir ese color; la cantidad en particular variará para cada uno de ellos.

SPECTRUM

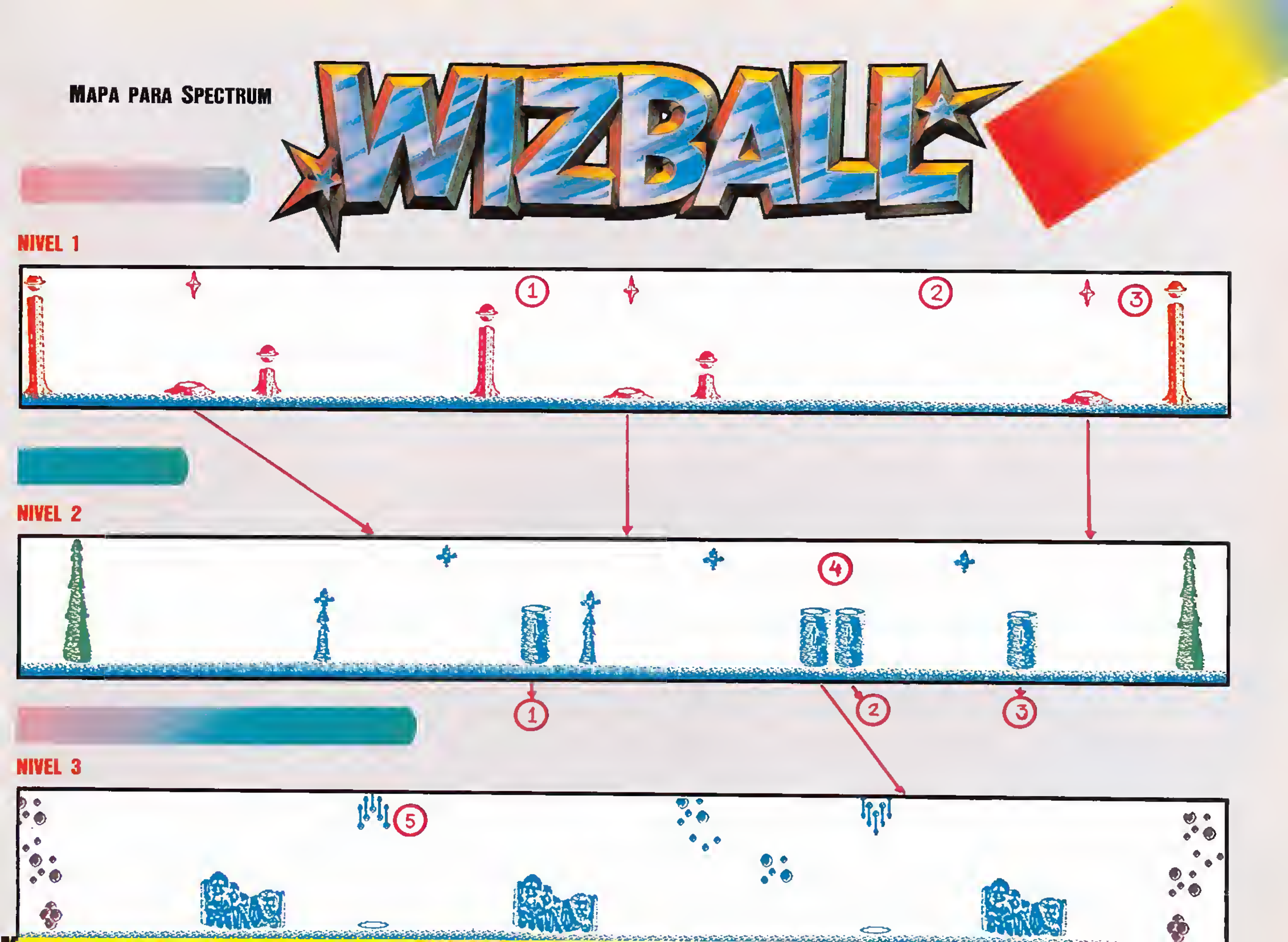
LISTADO 1

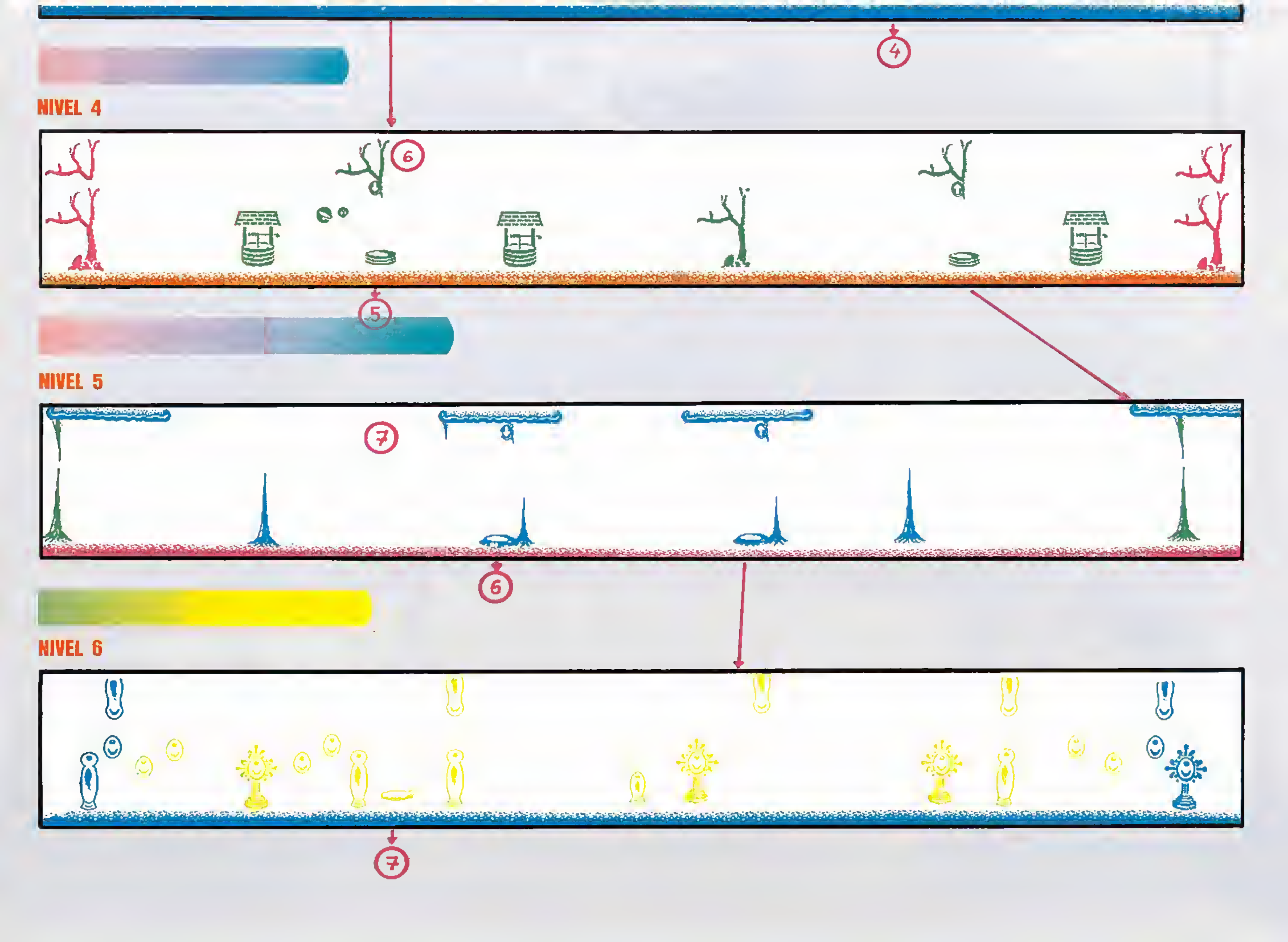
```
   1 REM * CARGADDR DEL *
         *   WIZBALL    *
         * POR J.J.G.O. *
  10 PAPER 0: INK 0: BDADER 0: C
LEAR 64511: LOAD ""CODE 64512: P
OKE 23658,8
  20 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64962
,0
  30 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64965
,0
  50 PAINT #1;AT 1,0; FLASH 1; I
NK 7; PAPER 2;" INTRODUCE LA CIN
TA OAIGINAL    "
  60 LOAD ""CODE 16384: PRINT US
R 64813
1000 LET A$=A$+" ?": INPUT ""
1010 PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAP
ER 1;TAB (32-LEN A$)/2;A$,
1020 LET A$=INKEY$: IF A$<>"S" A
ND A$<>"N" THEN GO TO 1020
1030 BEEP .1,20: LET A=A$="N"
1040 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
40
1050 RETURN
9999 SAVE "WIZBALL.C" LINE 10: S
TOP : SAVE "C/M"CODE 64512,556
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	D9083A0000FE00060C1B	579
2	0710FE0BD9C31EFC0016	1003
3	F6CD19FCD03E163D20FD	1366
4	A704CB3E7FDBFE1FA9E6	1463
5	202BF4792F4FE607F60B	1054
6	D3FE37C9F33E02322FFC	1377
7	F60BD3FEDBFE1FE6204F	1664
8	D51E20069CCD15FC30F7	1210
9	3EC2BB30F21D20F106C9	1239
10	CD19FC30EB7BFED430F4	1640
11	CD19FC30DE1E07211EFE	1106
12	4623CD1BFC30D27E23B6	1186
13	30CD1D20F13E01322FFC	967
14	06AFD12E043E081B023E	598
15	09CD1BFCD000003E0ECD	982
16	1BFCD03E133EC3BBCB1B	1233
17	06AFD2BBFC3E3ABDC026	1321
18	B6260006C32E013E041B	610
19	163E4CADC6C2DD7700DD	1266
20	231B06C32E01003E0218	398
21	023E09CD1BFCD0CD00FC	1222
22	D03E133ED7BBCB1506C3	1178
23	D2C9FC7CAD677AB320CF	1603
24	3E4CADC6C2DD7700DD23	1299
25	182E023E0406B3CD17FD	807
26	D03E0B2E0206B3CD17FD	992
27	D03E7FBD373FC02E023E	1006
28	070663CD17FDC93E0CCD	1153
29	1BFC00003E0ECD1BFCD0	1047
30	3EDBB6CB1506B3D215FD	1358
31	C9F3AFD3FE2100401101	1199
32	407501FF1AEDB031FFFF	1438
33	210000E5DD2100001111	560
34	00CD36FCDD21004011FF	1101
35	17CD36FCD0DD21005B11	1101
36	FF02CD15FED0DD2100C0	1391
37	11FF39CD1BFED0DD21B5	1482
38	FC110100CD15FED0DD21	1212
39	E6FC110300CD1BFED0DD	1411
40	210000112500CD15FED0	775
41	DD2100A011FF1FCD15FE	1197
42	D0DD2100B011FF1FCD15	1119
43	FED0DD21006111FF0FCD	1306
44	16FED03EC932E6FC1100	1295
45	0FCD15FE7CA7C0AF327E	1329
46	BC329B90219FA501D5FD	1358
47	36C323712370C35C6FCD	1179
48	841F3A97A3DAA2ABAFDB	1426
49	FEF6E03C20FB21B5BE01	1469
50	F5FD36C323712370C34F	1316
51	8EAF324E8E3E8FDBFE0F	1424
52	DA6DBE21B5BE36FD2336	1317
53	212336E7CDC5B63A97A3	1309
54	C3A2A52E0106C33E06C3	1032
55	CBFCE9EAD2E2B6E0B6E0	2170
56	B6E0D2E2ECED00000000	1315

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 556


MAPA PARA SPECTRUM
WIZBALL
NIVEL 1
1
2
3
NIVEL 2
4
1
2
3
NIVEL 3
5


4
NIVEL 4
6
5
NIVEL 5
7
6
NIVEL 6
7



COMMOOORE

```
10 REM *** CARGADOR WIZBALL
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=0TO57:READA:POKE49152+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5758THENPRINT"ERROR EN DATAS...":STOP
30 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49190,44
40 INPUT"■INMUNIDAD TOTAL (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE49193,44
50 PRINT"■EMPEZAR CON CONTROL DE DIRECCION ?"
55 INPUT"(S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE49198,44
60 INPUT"■EMPEZAR CON ARMAMENTOS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE49201,44
80 PRINT"■PREPARA LA CINTA DE WIZBALL Y PULSA      SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,2,4,169,192,141,3,4,96,160,21,185,36,192
110 DATA 153,36,3,136,16,247,169,36,133,182,169,3,133,183,76,43,0,169,44
120 DATA 141,42,107,141,251,126,169,1,141,41,114,141,25,114,76,3,1,70,86,67
```

```
vidas infinitas ....... poke $6b2a,$2c
inmune a todo ......... poke $7efb,$2c
empezar con control de
movimiento ............ poke $7229,$01
empezar armado ........ poke $7219,$01
arranque .............. sys $6389
```

AMSTRAD

```
1 REM    cargador WIZBALL by: D.R.S.
2 REM    ==========================
3 REM
10 FOR n=&A000 TO &A062:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
20 FOR N=&B001 TO &B005:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 MODE 1:PRINT"Invulnerable (s/n)":a=0:
start=&B006:H=&81:L=0:GOSUB 70
40 PRINT:PRINT"Comenzar dominando WIZBAL
L (s/n)":H=&85:L=&86:GOSUB 70
50 PRINT:PRINT"Atravesar obstaculos (s/n
)":H=&80:L=&CB:GOSUB 70
60 PRINT:PRINT"Se conserva liquido entre
 partidas (s/n)":H=&80:L=&33
70 a$=INKEY$:A$=UPPER$(A$):IF a$<>"S" AN
D a$<>"N" THEN 70
80 a=a+1:IF a$="S" THEN POKE start,&21:P
OKE start+1,L:POKE start+2,H:POKE start+
3,&36:POKE start+4,0:POKE start+5,&23:PO
KE start+6,&36:POKE start+7,0:POKE start
+8,&23:POKE start+9,&36:POKE start+10,0:
start=start+11
90 IF a=4 THEN POKE start,&C3:POKE start
+1,&F2:POKE start+2,&BF:LOCATE 5,24:PRIN
T"Inserta cinta WIZBALL original":MEMORY
 &37C0:LOAD"!":CALL &387C:LOAD"!",&4000:
CALL &A000 ELSE RETURN
100 DATA 21,00,40,01,03,03,3E,8B,F3,ED,4
F,ED,5F,AE,77,00,23,0B,78,B1,20,F5,ED,5F
,C6,19,21,2E,40,01,D5,02,ED,4F,ED,5F,AE,
77,00,23,0B,78,B1,20,F5,21,00,40
110 DATA 11,00,B9,01,03,03,ED,B0,3E,40,3
2,36,B9,21,54,B9,36,C3,23;36,4B,23,36,A0
,C3,2E,B9,DD,21,D9,BB,11,C6,00,CD,67,BB,
21,8C,BC,36,C3,23,36,01,23,36,B0,C3,03,B
C
120 DATA 6,F6,AF,ED,5F
```

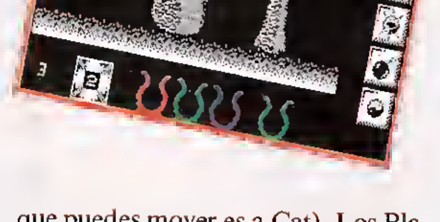
```
Pokes utilizados
by: D.R.S
Invulnerable:
Poke &8100,0
Poke &8101,0
Poke &8102,0
Comenzar dominando:
Poke &8586,0
Poke &8587,0
Poke &8588,0
Atravesar obstaculos:
Poke &80CB,0
Poke &80CC,0
Poke &80CD,0
Fluido permanente:
Poke &8033,0
Poke &8034,0
Poke &8035,0
```

Para acabar un nivel tienes que colorearlo totalmente, esto supone conseguir cada uno de los tres colores que lo componen. Estos colores son, para el primer nivel: rojo, cyan, magenta; para el segundo: verde, cyan y (de nuevo) cyan; para el tercero: azul, verde y cyan; para el cuarto: magenta, rojo y verde; para el quinto: verde, magenta y cyan y para el sexto: cyan, verde y amarillo.

En cada nivel existen gotas de un único color (rojas en el primero, verdes en el segundo, azules en el tercero y rojas, verdes y azules en el cuarto, quinto y sexto). En todo momento sólo pueden existir tres niveles consecutivos activos (con enemigos y con gotas). Al comenzar el juego estos niveles son el primero, segundo y tercero. Para pasar al cuarto tienes que colorear el primero, para acceder al quinto, el segundo, etc. Al acabar con el último nivel volverás a comenzar en el primero con todo gris de nuevo.

Estrategia

Al empezar el juego intenta conseguir rápidamente el control absoluto de la bola (thrust + antigrav) y a Cat. El resto no es tan importante. Si seleccionas el spray asígnaselo a Cat que puede utilizarlo de forma más efectiva (cuando pulsas fuego teniendo activado a Cat, la bola se detienen instantáneamente y al único



que puedes mover es a Cat). Los Blazers son especialmente útiles si ya dispones de disparo doble.

Intenta siempre acabar el menor de los tres niveles activos en cada momento (uno, dos o tres) para poder pasar lo más rápido posible al siguiente grupo de tres niveles (acabar 1 antes que 2 y 3 en 1, 2 y 3 para poder pasar a 2, 3 y 4, etc.).

Cuando consigas completar un color, ya sea primario o secundario, entrarás en el laboratorio de Wiz. Aquí tienes la posibilidad de seleccionar las características iniciales con que van a aparecer las bolas que te queden. Cada vez que entres en la pantalla puedes hacer una sola elección. Si, por ejemplo, seleccionas a Cat, cuando pierdas la bola actual la nueva ya vendrá acompañada de Cat sin tener que hacer nada especial para ello. Al igual que al principio del juego, selecciona, por este orden, thrust, antigrav, cat, spray, beam, double, blazers, aunque los fundamentales son los tres primeros.



CURSO DE
BASIC + MICROORDENADORES
prácticas con...
Ordenadores IBM-PC
y compatibles
Microordenador
COMMODORE
Microordenador
AMSTRAD
Microordenador
ZX SPECTRUM
PLUS
Microordenadores
MSX
Para saber cómo hablar con los ordenadores
El Curso CEAC a Distancia, BASIC + Microordenadores, le va a introducir paso a paso, con un cuidado método, en uno de los temas más apasionantes de nuestros días:
la programación de ordenadores.
Al aprender PRACTICANDO desde un principio A PROGRAMAR BASIC, lenguaje diseñado especialmente para dar los primeros pasos en programación, estará sentando las bases para el estudio de cualquier otro lenguaje de alto nivel.
Curso CEAC de BASIC + Microordenadores: Un diálogo permanente con el ordenador.
CURSO/1987 ABIERTA LA MATRICULA
NUEVO CURSO DE OPOSICIONES
Auxiliares de la Administración del Estado y de la Seguridad Social
CEAC
CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA
AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA Nº 8039185
(BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83)
(Dpto. T-DM)
ARAGON, 472 - 08013 BARCELONA
TEL. (93) 245 33 06
909
CEAC LA ENSEÑANZA SIN DISTANCIAS
ESTAS ENSEÑANZAS SE AJUSTAN AL ART. 35 DEL DECRETO 707/1976 Y A LA ORDEN MINISTERIAL DE 5/2/1979
OTROS CURSOS CEAC:
Introducción a la Informática.
Electrónica (con experimentos).
Contabilidad.
Fotografía.
Decoración.
Corte y Confección.
Puericultura.
Mecánico de Motos.
Graduado Escolar.
Inglés.
Delineante General.
Fontanería.
GRATUITAMENTE
Sí, deseo recibir a la mayor brevedad posible información sobre el Curso de:
Nombre y apellidos
Edad
Domicilio
Nº
Piso
Pta.
Tel.
C. Postal
Población
Provincia
Profesión
CEAC. Aragón, 472
(Dpto. T-DM) 08013 Barcelona
o llame... Tel. (93) 245 33 06 de Barcelona

AMSTRAD, SPECTRUM

DUET

En esa constante competición que existe entre los juegos, para ver quién nos lo pone más difícil todavía, nos encontramos con uno de los que no se puede quejar por falta de enemigos y complicaciones. Pero no por eso nos vamos a desanimar, contra más dificultades, más satisfechos nos quedaremos al llegar al final.

Javier Nieto

Era una misión realmente peligrosa, pero había que realizarla hasta el fin. De su éxito dependía ahorrar mucho tiempo, dinero y sobre todo, vidas humanas.

El asunto consistía, simplemente, en introducirse en medio de la zona enemiga y recorrerla por completo hasta encontrar unos documentos que se hallaban dispersos por ella.

Mediante cuantiosos sobornos se había conseguido que los documentos salieran de sus archivos correspondientes, pero de ahí no pasó la cosa, porque una vez fuera los introdujeron en maletines y los abandonaron repartidos por toda la zona. Por mucho dinero que se les ofreció, el miedo a ser sorprendidos intentando pasar los documentos fue mayor, porque ellos sabían muy bien el trato que se les reservaba a los traidores en su ejército y no se arriesgarían a pasar por eso ni por todo el dinero del mundo.

La situación era realmente complicada, había dispersos 20 maletines y daba lo mismo tener 19 que no tener ninguno; para poder lanzar la ofensiva final los necesitaban todos.

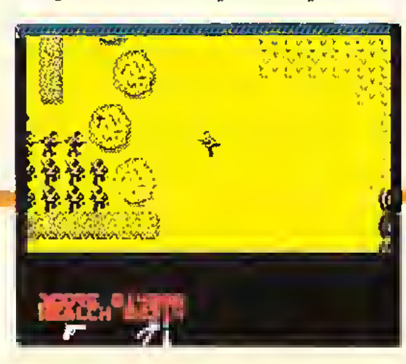
La existencia de los documentos la conocía muy poca gente y sólo a los niveles más altos. Los encargados de hacer que la misión se cumpliera eligieron a uno de los mejores hombres de su ejército, le explicaron la situación, sin ponérselo tan negro como realmente estaba, prometiéndole medallas y grandes honores si conseguía realizar el trabajo.

El soldado, entusiasmado por tantas promesas, se puso rápidamente en marcha, sin volver a pensar en los peligros, creyendo que tan sólo con el factor sorpresa sería suficiente para tener éxito y regresar como un héroe. Ese optimismo le duró tan sólo hasta que consiguió traspasar las líneas enemigas y empezó a darse cuenta del lugar en que se había metido. De pronto, toda la seguridad y aplomo que había exhibido hasta entonces desapareció, comenzando a ponerse nervioso. A partir de ese momento, los acontecimientos empezaron a precipitarse rápidamente y no tardaron en capturarlo.

Con los eficaces y expeditivos métodos de tortura de que disponían no tardaron mucho en hacerle hablar, encerrándolo en un olvidado calabozo de la jungla cuando dejó de serles de utilidad.

Si hasta ese momento la tarea era muy difícil, a partir de ahora se convertía en poco menos que imposible. Por todos lados había enemigos buscando como locos a posibles espías, eliminando de esta forma la ventaja de la sorpresa y, además, al enterarse de que los documentos estaban dentro de maletines, se dedicaron a poner otros iguales por distintos sitios para confundir y desanimar a todos los que intentaran encontrarlos.

Pese a esta circunstancia, los encargados de la misión se dedicaron a seguir mandando soldados, contándoles las mismas historias que disimulaban la realidad, pero con la precaución de cargarles de provisiones y armas que iban dejando diseminadas por el territorio enemigo y suponían una gran ayuda para el siguiente que intentaba realizar la misión.





La idea de ir dejando cosas para facilitar el trabajo a los otros era buena, aunque de momento no había dado resultado, porque los hombres seguían siendo capturados y, la verdad, es que el tiempo cada vez apremiaba más.

El juego

Comienza con nuestro intrépido soldadito introducido en medio de la zona enemiga y para que vaya cogiendo ánimos rápidamente y enterándose de dónde se ha metido, comienzan a aparecer enemigos que intentan acabar con él. Pero, vayamos por partes.

Lo primero que hay que hacer es fijarse en la pantalla. En la parte inferior y en forma rectangular tenemos un marcador que nos indica:

1.° En su parte superior los puntos que vamos consiguiendo para intentar lograr el récord.

2.° Debajo nos indica la vida que le queda al soldado. Cuando comienza el juego marca 1.152 y va descontando hasta que al llegar a 0 termina.

3.° En la parte inferior se reflejan los objetivos que tenemos, como pueden ser pistolas, tenazas, escudos, etc. Las tenazas llevan un número al lado que nos indican cuántas tenemos. Los otros objetos como tienen una duración limitada cuando ésta se va a terminar nos avisan poniéndose intermitentes.

Existe el pequeño problema de que el indicador de los puntos del récord y de la vida que nos queda están demasiado juntos, y unido a que los colores que utilizan no son, precisamente, los más indicados hacen que nos resulte complicado ver la vida que nos resta. Pero eso es un problema que no podemos solucionar.

Efectuadas estas pequeñas indicaciones, pasemos al juego. Existen 20 niveles diferentes, en cada uno de ellos tendremos que localizar el maletín que contiene los documentos y buscar la salida de ese nivel para poder acceder al siguiente.

El hecho de no recoger algún documento no impide que pasemos de nivel, aunque al llegar al final del juego no nos daría ninguna bonificación y volveríamos al nivel 1.

El soldado tiene cinco movimientos: arriba, abajo, izquierda, derecha y disparo. Si usamos el teclado el juego permite redefinir las teclas a nuestro gusto, también existe la posibilidad de los dos jugadores.

Objetos

Barreras: formadas con bidones, bastándonos con disparar contra ellas para que desaparezcan y poder pasar.

Alambradas: que desaparecerán al pasar por ellas si llevamos tenazas. Hay que tener en cuenta que cada vez que quitamos una alambrada perdemos unas tenazas.

Círculos: que son de donde van saliendo nuestros enemigos y según nos vayamos acercando a ellos cada vez saldrán más. Se eliminan disparando contra ellos, siempre que no se encuentre ningún soldado en medio; al desaparecer el círculo dejan de salir los soldados.

Zonas de suelo: que en vez de ser lisas parece como si hubiera hierba, y cada vez que pasamos por ella perdemos los puntos con más velocidad.

Éstos son los problemas con los que nos podemos encontrar, ahora pasaremos a la parte positiva. Por un lado tenemos los billetes, que afectan al marcador del récord sumándonos 1.000 puntos cada vez que cogemos algunos de ellos.

Por otro lado tenemos los objetos, que ayudan a aumentar la vida del soldado, que son:

Tarta: cada porción que cojamos nos subirá 100 puntos.

Latas de conserva: cada una de ellas sube 50 puntos.

Botellas con bebida: que suben 50 puntos.

Ahora pasaremos a analizar los objetos que tienen utilidades prácticas para el juego, éstos son:

Tenazas: que sirven para eliminar las alambradas. Conviene que vayamos recogiendo todas las que podamos porque las tendremos que utilizar frecuentemente. Al lado de ellas apa-



rece un número en el marcador que es el que nos indica de cuántas disponemos.

Frascos con la letra P: que hacen que nuestra velocidad al desplazarnos aumente, pudiendo esquivar a nuestros enemigos y facilitarnos la consecución de nuestros fines.

Escudos: mientras los tengamos en nuestro poder no nos afectarán los ataques de los soldados y podremos pasar por las zonas de hierba sin perder la vida rápidamente.

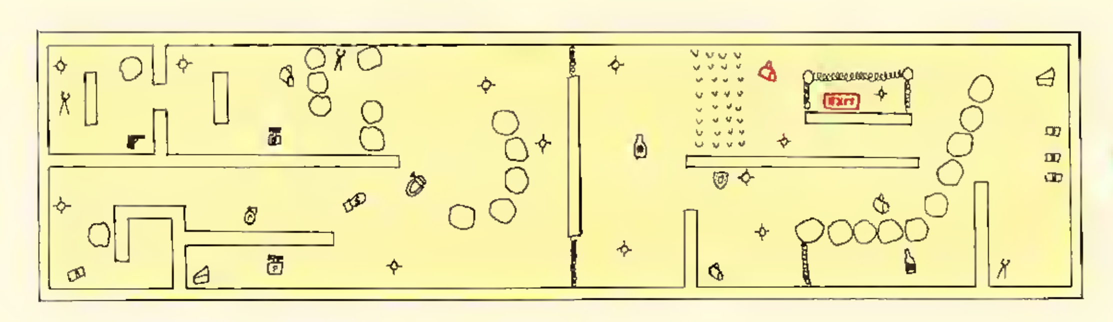
Botellas con la letra N: posiblemente sea nuestro aliado más útil. Al cogerlas conseguimos que los enemigos se paren, pudiendo eliminarlos con mucha facilidad y principalmente conseguiremos hacer desaparecer los círculos de donde salen sin ningún tipo de problemas. Tienen la ventaja sobre el escudo de que con este último, aunque no nos afectan los ataques de los soldados, nos hacen perder tiempo mientras que los eliminamos porque están en movimiento y, además, la protección del escudo dura menos que la inmovilización que produce la botella.

Granada: disparando contra ella o pasando por encima la hacemos estallar, quitando de en medio a los posibles enemigos que tengamos alrededor, sin que la explosión nos afecte.

Maletines: al disparar contra ellos desaparecen, exceptuando uno de ellos por cada nivel, el cual al desaparecer dejará en su lugar los documentos correspondientes a ese nivel. Para recoger los documentos nos bastará con pasar por encima de ellos.

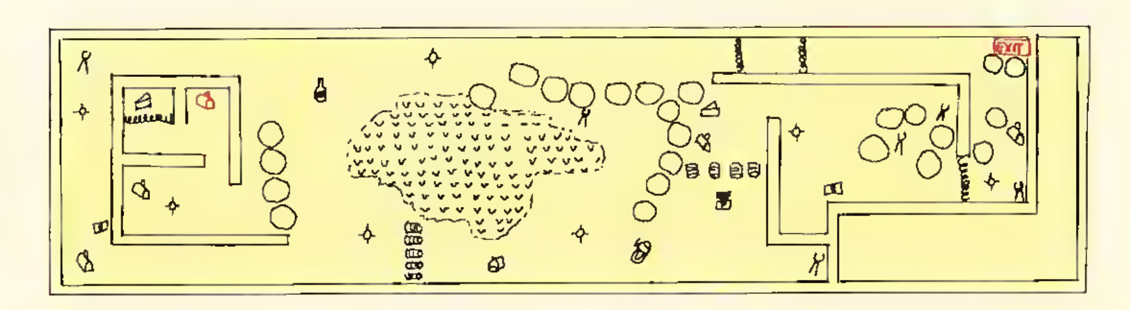
Pistola: al referirnos a los otros objetos ya hemos definido sus utilidades, eliminar enemigos, bidones, buscar los documentos, etc.

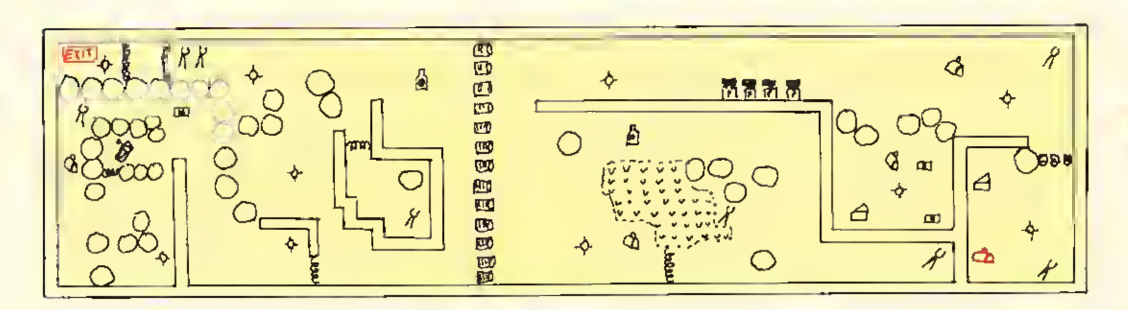
Necesitaréis un poco de paciencia hasta que vayáis conociendo los di-



NIVEL 1

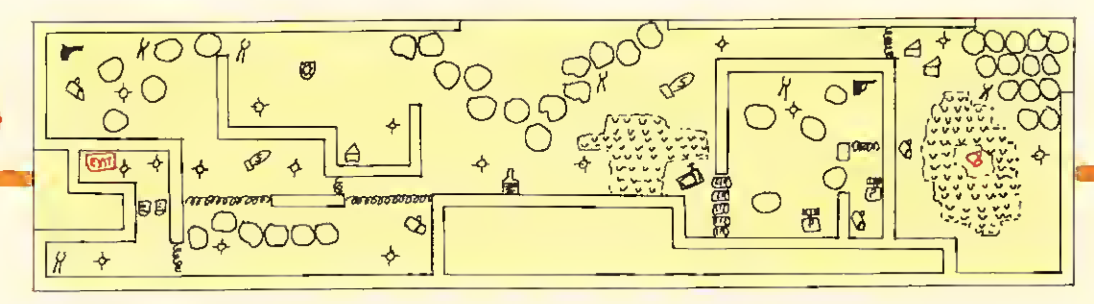






NIVEL 3

NIVEL 4



ferentes niveles y controlando las utilidades de cada objeto. Será a partir de este momento cuando realmente disfrutéis del juego, procurando superaros en cada partida hasta que lleguéis al final.

Si pasa el tiempo y no lo conseguís no os desesperéis, porque aunque no sea muy deportivo, podréis añadir a vuestro soldado vidas infinitas siguiendo las indicaciones que damos.

Ahora ánimo y adelante, porque de una forma o de otra estamos seguros de que llegaréis al final.

SPECTRUM

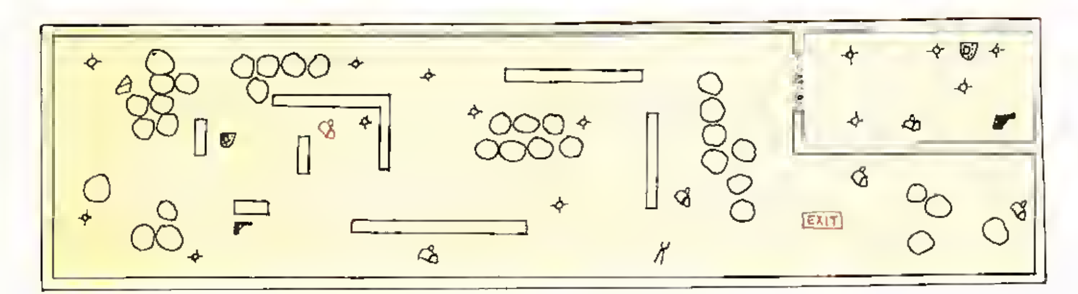
```
  1 CLEAR 24999: INK 0: PAPER 0
: BORDER 0: CLS : LOAD "DUETPIC"
SCREEN$ : LOAD ""CODE : CLEAR 24
229: POKE 44098,201: RANDOMIZE U
SR 25009
```

AMSTRAD

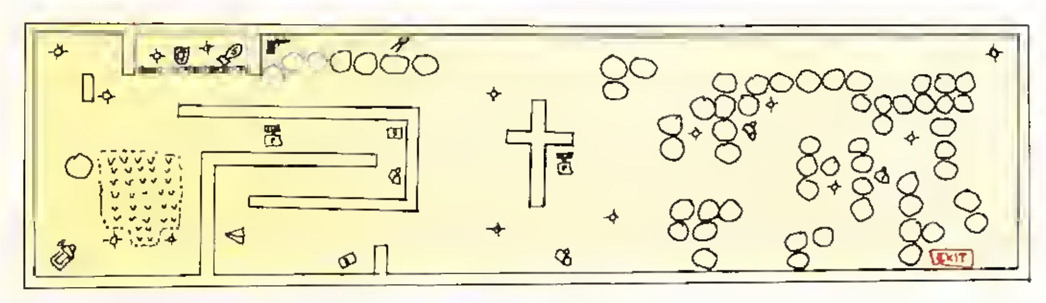
```
10 REM +--------------------------+
20 REM + Cargador DUET by A.C.R. +
30 REM +--------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Salud infinta (S/N) : "
,a$
60 INPUT "Juego sin enemigos (S/N) : ",b
$
70 BORDER 0
80 DATA 0,13,26,15,14,24.3,9,18,16,6.17.
11,1,2,17
90  FOR f=0 TO 15: READ i:INK f,i:NEXT f
100 MODE 0:LOAD"!duet.scn",&C000
110 MEMORY 4999
120 LOAD"!duet.bin"
130 MEMORY &7FF
140 CALL &9FA0
150 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &255A.&C
3:POKE &25C0,&C3
160 IF UPPER$(b$)="S" THEN POKE &19D5,0:
POKE &19D6,0:POKE &19D7,0
170 CALL &800
```

```
Pokes DUET by A.C.R.
--------------------------
Salud POKE &255A,&C3
      POKE &25C0,&C3
Juego sin enemigos :
    POKE &19D5,0
    POKE &19D6,0
    POKE &19D7,0
```

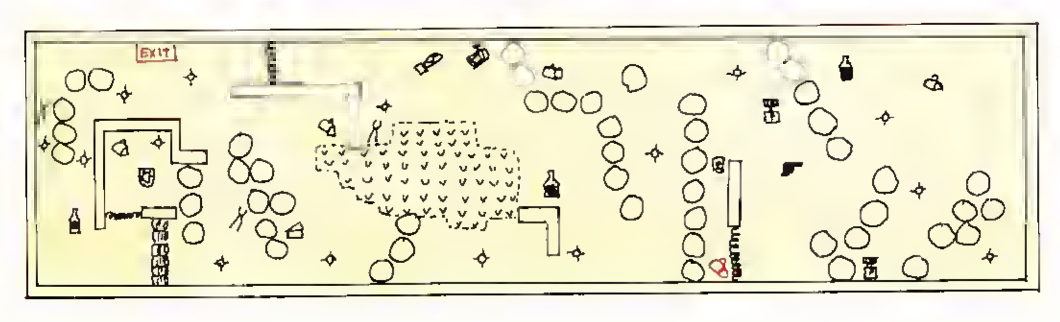
NIVEL 5



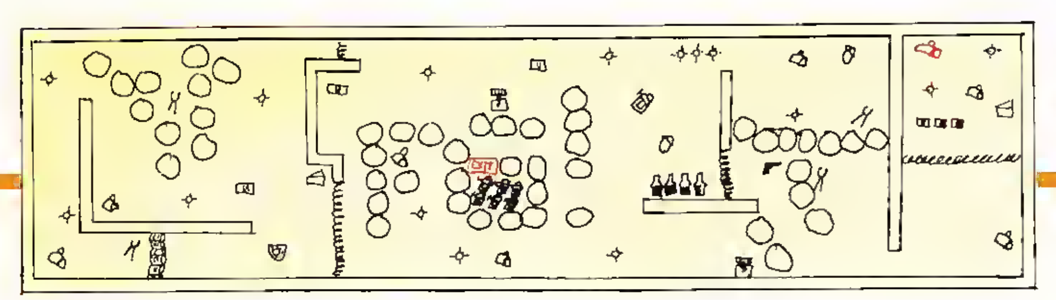
NIVEL 6

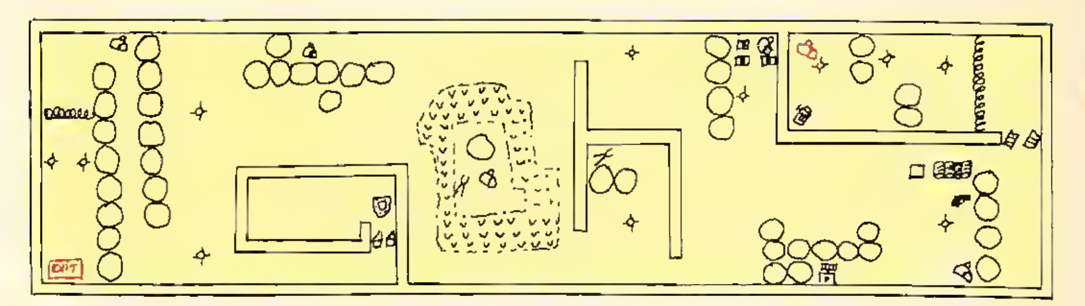


NIVEL 7



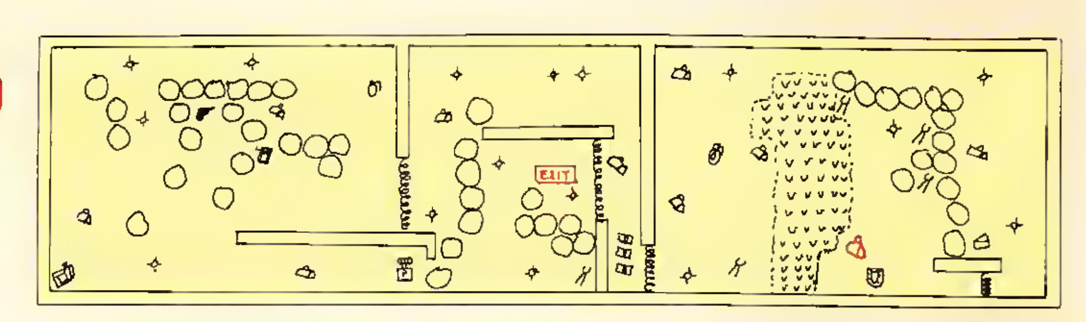
NIVEL 8

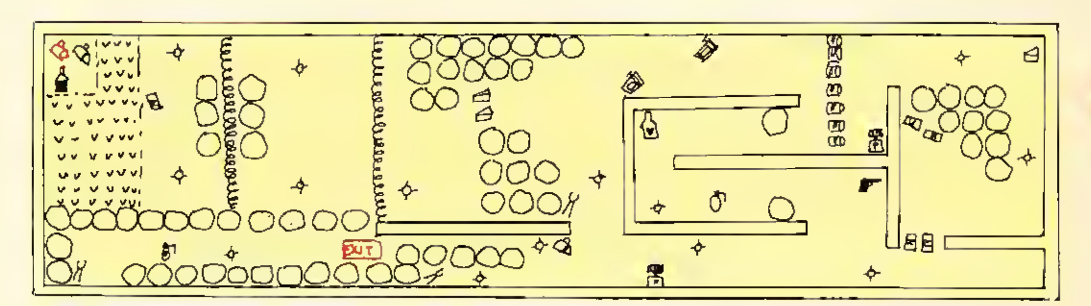




NIVEL 9

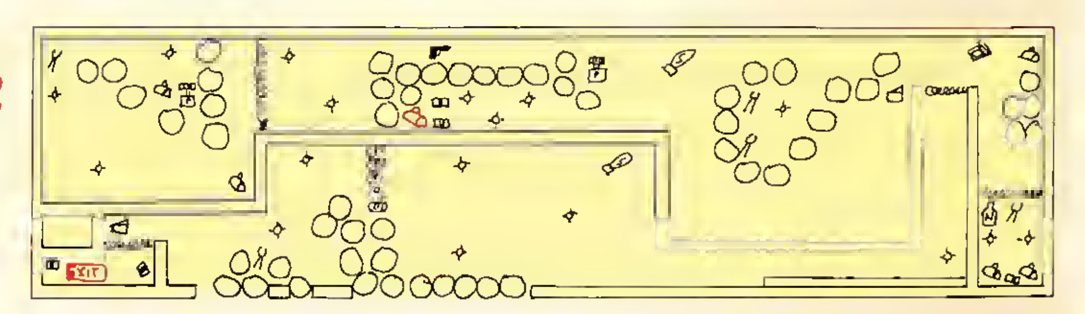
NIVEL 10

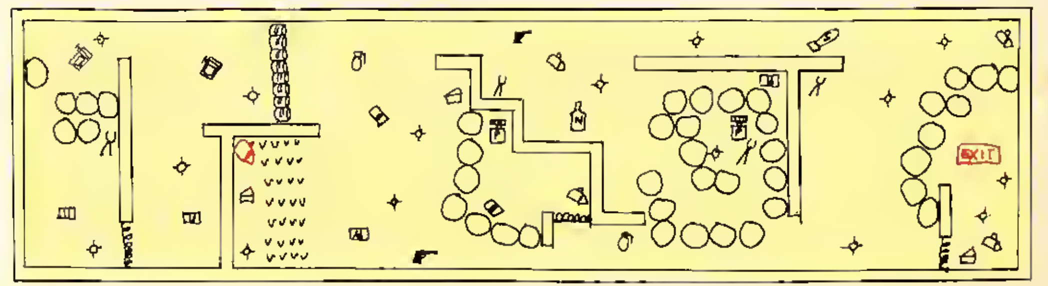




NIVEL 11

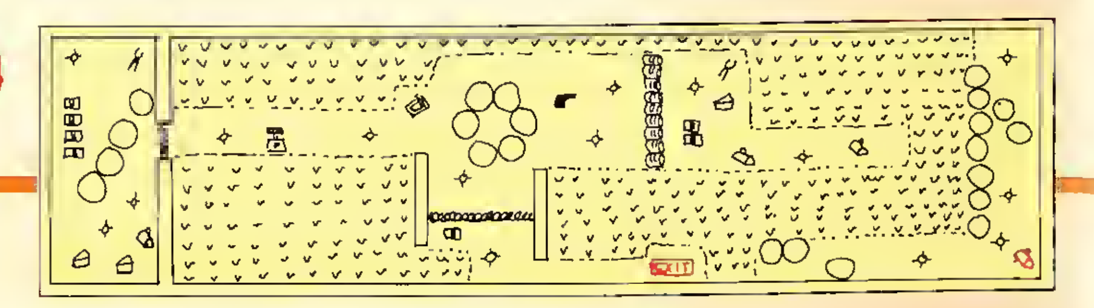
NIVEL 12



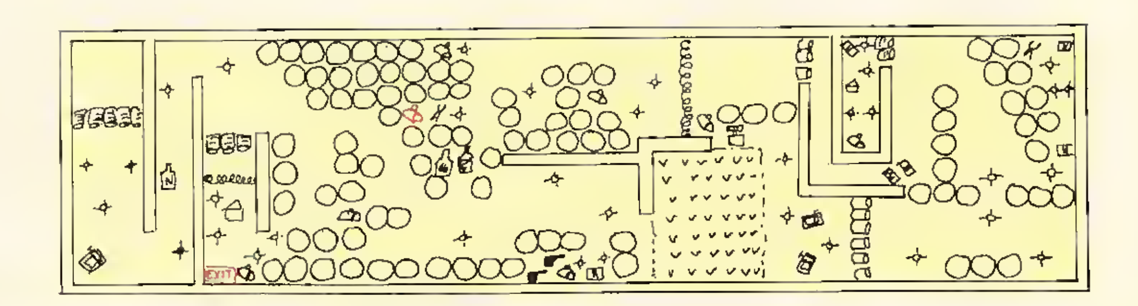


NIVEL 13

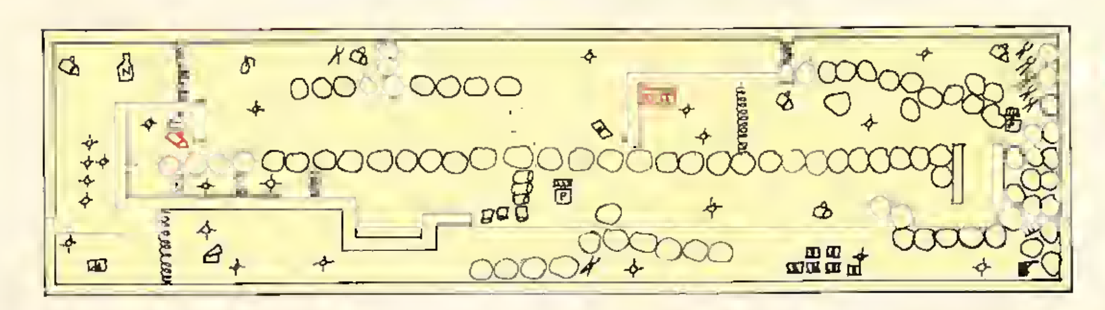
NIVEL 14



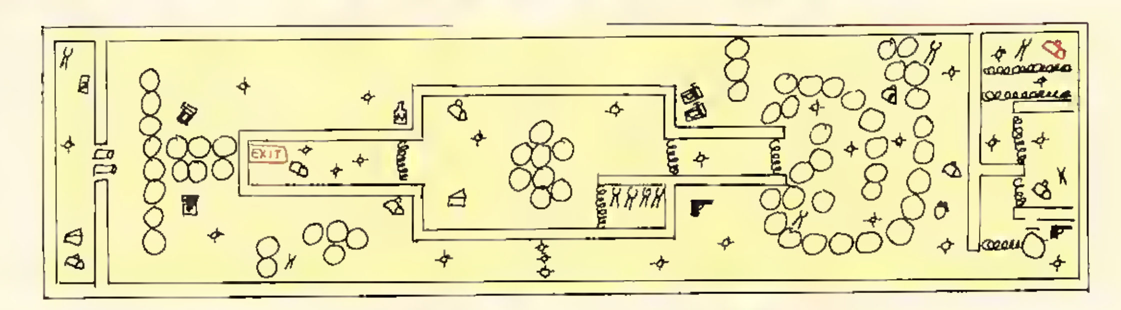
NIVEL 15



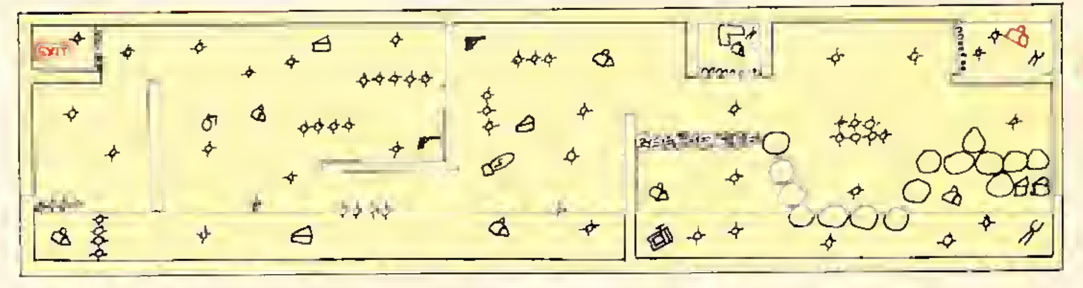
NIVEL 16



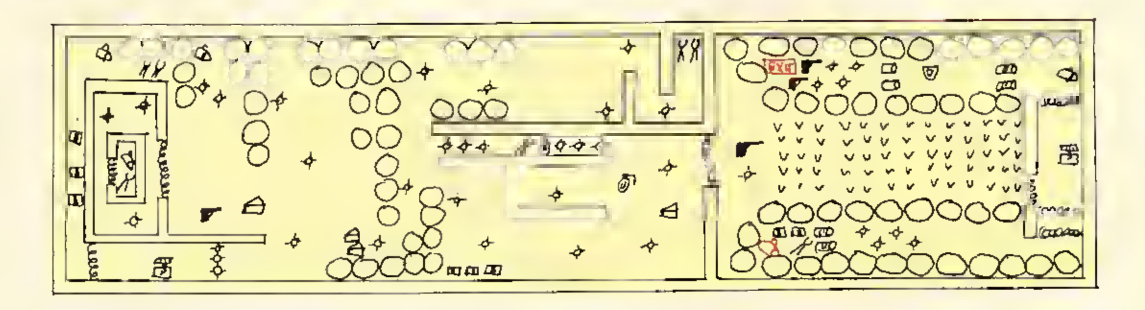
NIVEL 17



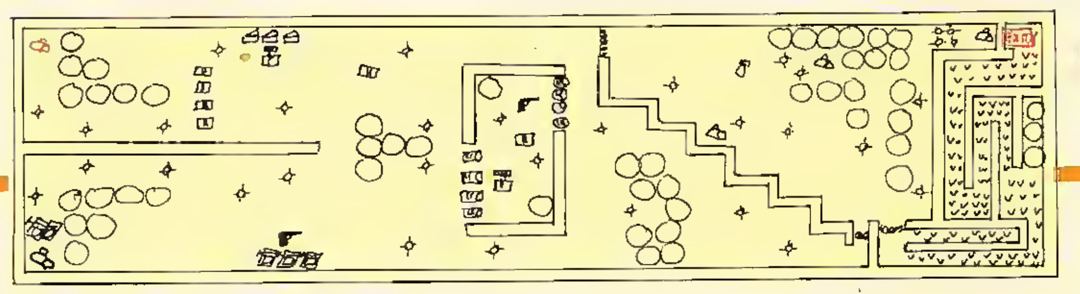
NIVEL 18



NIVEL 19



NIVEL 20



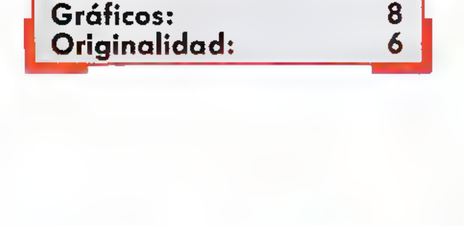


Despúes de 100 números y 4.000 páginas, **Amstrad Semanal** se ha transformado en **Amstrad Personal.** Hemos creado un nuevo estilo de publicación, ágil, actual, seria sin ser tediosa, y llena de contenido útil. Pero, sobre todo, Amstrad Personal es la revista del lector, repleta de nuevas secciones dedicadas exclusivamente a su servicio: en formas y maneras que nunca nadie se atrevió a hacer antes.

EL LIBRO DE ORO DEL AMSTRAD PC

HOBBY PRESS

El 1º de Octubre en tu kiosko ... y además, te regalamos el libro de oro del AMSTRAD PC



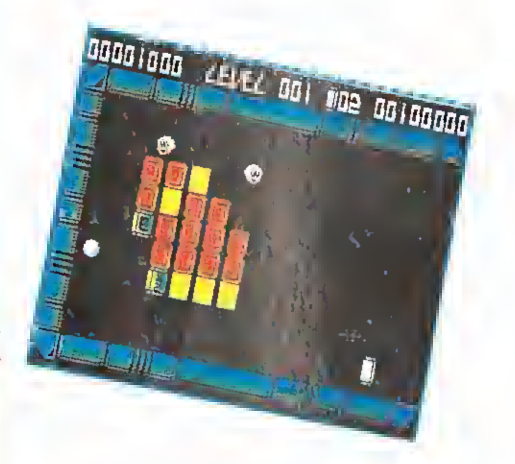
VALORACIÓN

Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	6



KRAKOUT

MSX

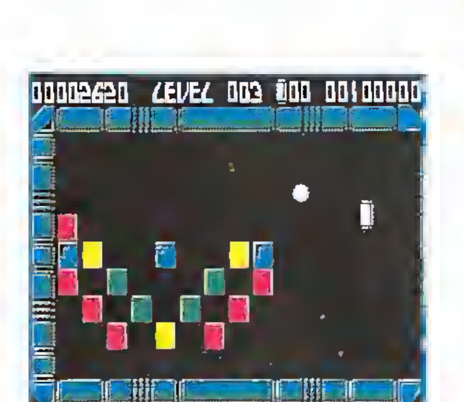


```
10 'POKES KRAKOUT
11 'POR M.J.B
20 COLOR15,1:SCREEN0:WIDTH40:POKE&HFCA
B,1:N=1:DIMH(3):KEYOFF
21 RESTORE100:FORN=&HDABBTO&HDA33:READ
A$:A=VAL("&H"+A$):POKEN,A:S=S+A:NEXTN:
IFS<>6872THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
25 A$="CUANTAS VIDAS (1-24)":GOSUB200:
LOCATELEN(A$)+2,21:INPUTA:IFA<1ORA>24T
HENGOSUB205:GOTO25
26 V=A:GOSUB205
30 A$="VIDAS INFINITAS (S/N) ":GOSUB20
0:LOCATELEN(A$)+2,21:INPUTA$:IFA$="S"T
HENH(M)=1
35 GOSUB0205:M=M+1:A$="CONTINUAR NIVEL
DE ULTIMA PARTIDA (S/N)":GOSUB200:LOCA
TE0,22:INPUTA$:IFA$="S"THENH(M)=1
40 CLS:M=M+1:A$="SIN BICHOS (S/N)":GOS
UB200:LOCATELEN(A$)+2,21:INPUTA$:IFA$=
"S"THENH(M)=1
45 CLS:A$="      INTRODUCE LA CINTA OR
IGINAL":GOSUB0200:FORN=1TO100:NEXTN:GOS
UB205:A$="                 Y PULSA PLAY "
:GOSUB200:BLOAD"CAS:"
50 RESTORE110:FORN=1TO3:READA$,B:A=VAL
("&H"+A$)
55 IFH(N)=1THENPOKEA,B
60 NEXTN:POKE&HDA17,V:POKE&HDA34,0:POK
E&HDB29,0:POKE&HD02A,&HDA
65 DEFUSR=&HD0B0:A=USR(A)
100 DATA 3A,34,DA,3C,32,34,DA,FE,6,20,
4,CD,36,DB,C9,F3,3A,FE,FF,D3,A8,F5,3E,
3,32,7C,78,3E,3D,32,DB,B7,3E,32,32,77,
78,3E,3A,32,3F,A5,F1,E6,FB,D3,A8,FB,C0
,36,DB,C9
110 DATA DA1C,0,DA21,58,DA26,201
200 FORN=1TOLEN(A$):LOCATE0,21:PRINTRI
GHT$(A$,N);:BEEP:FORK=1TO10:NEXTK:NEXT
N:RETURN
205 LOCATE0,21:PRINTSPACE$(40):RETURN
```

La estrella al darle con lo pelota desviará el recorrido y destruirá todo lo que encuentre a su paso. La abeja nos paralizará. Con el rambo pasoremos de pantalla. La pelotita al chocar con la otra, hace que ésta se desplace a gran velocidad.

El objetivo del juego es romper todos los bloques que se encuentran en la pantalla. Algunos de ellos al ser atacados dejan en su lugar agradables sorpresas.







```
- POKE &H787C,n      --------> n=numero de vidas (1-24)
- POKE &HAFDB,0      --------> Vidas infinitas
- POKE &H7877,&H3A--------> Continuar en nivel de la ultima partida
- POKE &H9D3F,&HC9--------> Juego sin bichos
```



RETA A TU HABILIDAD

SEGA®



WONDER BOY TIENE UNA MISION: RESCATAR A SU NOVIA. SERPIENTES, FUEGOS, CARACOLES Y ABEJAS SE ENCUENTRAN A SU PASO. PUEDE ROMPER HUEVOS DE LOS QUE RECOGERA HACHAS DE PIEDRA. SU ANGEL GUARDIAN Y OTROS ELEMENTOS LE AYUDARAN.



CONVIERTE TU ORDENADOR EN UNA AUTENTICA MOTO DE COMPETICION. EN EL CAMINO ADELANTE ENCONTRARAS LOS MAS INSOSPECHADOS OBSTACULOS QUE TU HABILIDAD Y DESTREZA TENDRAN QUE SORTEAR.

CUANDO LOS TERRORISTAS INVADEN Y CAPTURAN UNA COLONIA DEL ESPACIO, SOLO HAY UNA MANERA DE ACTUAR. ENVIAR AL EQUIPO DE ASESINOS MAS ENTRENADO A LA LUCHA. ENVIA EL QUARTET!! UN JUEGO ARCADE PARA UNO O DOS JUGADORES.





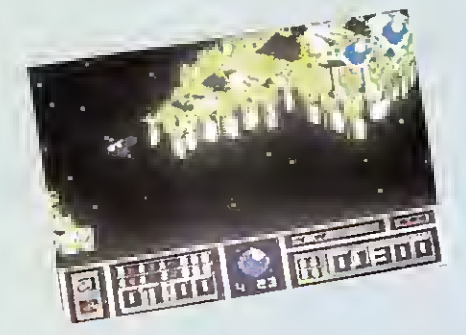


Disponibles con:

COMMODORE	C
SPECTRUM	S
AMSTRAD (cass./disco)	A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

PROEIN
Velázquez 10 28001 Madrid Tels. (91) 276 22 08-09



Además de las enemigos tenemos que tener cuidada de no agatar la reserva de carburante de nuestra nave, para lo cual repostaremos combustible en las ciudades, pasando cerca de las cisternas señaladas con flecha.

VALORACION

Adicción:	8
Gráficos:	9
Originolidod:	7

En pantalla las indicadares nas mostrarán cuál es el tipo de enemigo que se encuentra más próximo así cama la cantidad de ellos. Esta ventana sóla reflejará los enemigos que vuelan agrupados.

LEVIATHAN

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR LEVIATHAN
12 REM *** POR F.V.C.
15 V=0:INPUT"■VERSION (0=ERBE / 1=OTRAS)";V$:IFV$="1"THEN V=4
20 FORT=0TO51:READA:B=A:IFA<0THEN B=ABS(A)-V
22 S=S+ABS(A):POKE272+T,B:NEXT
24 IFS<>5958THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..";:STOP
30 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THEN POKE301,44
40 INPUT"■FUEL INAGOTABLE";F$:IFF$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"■TIEMPO ILIMITADO";T$:IFT$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"■BOMBAS INFINITAS";B$:IFB$="N"THENPOKE310,44
70 INPUT"■INMUNE A TODO";I$:IFI$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"■PREPARA LA CINTA DE LEVIATHAN Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,239,141,157,6,169,240,141,158,6,96,169,43,141,16,48
110 DATA 169,1,141,17,48,76,192,47,169,36,141,-44,178,141,-11,130,141,-107,130
120 DATA 141,-201,165,169,96,141,-156,151,76,12,128,70,86.67
```





Otro de los indicadores son dos flechas que señalan las dos únicas direcciones de movimiento. Cuando una de ellas cambia de color quiere decir que el enemigo que se muestra en la ventana de informacián está en dicha dirección.

	ERBE	OTRAS
VIDAS INFINITAS	POKE 45612,36	POKE 45608,36
FUEL INAGOTABLE	POKE 33291,36	POKE 33287,36
TIEMPO ILIMITADO	POKE 33387,36	POKE 33383,36
BOMBAS INFINITAS	POKE 42441,36	POKE 42437,36
INMUNE A TODO	POKE 38812,96	POKE 38808,96

ARRANQUE SYS 32780



DIVIERTETE POR TODO LO ALTO







Desde hace 200 años la Federación Solar y el Imperio Varg arreglan sus disputas en el "Foso de la Muerte". Cada parte presenta un luchador pero esta vez los VARG van a enviar cientos de naves. Tu eres el elegido para bajar al foso y destruirlos. Además debes conseguir el código que anula el escudo de protección de la nave insignia VARG, para destruirla. Un juego de velocidad y acción con gráficos en 3 dimensiones.



En el siglo 22, el universo libre está en peligro. Una brecha en el espacio-tiempo ha permitido que hordas de invasores penetren arrasando sistemas enteros. Para salvar el universo, debes encontrar las piezas del generador espacial que cierra la brecha. Pero ten cuidado, entre esas piezas y tu, hay cientos de naves enemigas. Este juego cuenta con un detallado movimiento en gráficos vectoriales de 3 dimensiones, y opción para 2 jugadores, dividiendo la pantalla, para combate interactivo.

P.V.P.: 1.500 pts.

NUEVA DIRECCION
DROSOFT. Francisco Remiro, 5-7. 28028 Madrid



Pokes y Scarabaeus

COMMODORE

Soy usuario de Commodore 64, y quisiera que me resolviérais las dudas que tengo:

1. En vuestra revista, a menudo vienen pokes para mí ordenador, y mi gran duda es la forma de introducirlos, ya que no es como la de Spectrum.

2. El juego Scarabaeus, es muy bueno, pero no sé cómo resolverlo, ya que hay tres laberintos y no sé qué hay que hacer en cada uno de ellos para completarlo. Quisiera que me dijérais cómo se resuelve.

David Sanz
Guadalajara



1. Si es un cargador, sólo hay que teclearlo, arrancarlo con RUN y seguir las indicaciones de la pantalla.

Si son simples Pokes, necesitarás instalar un reset en el ordenador que lo haga sin perder el contenido de la memoria, introducir el Poke y arrancar el programa con el SYS correspondiente.

2. En el primer laberinto, deberás recoger las nueve partes de una llave; estas partes son los bichos que pululan por el laberinto.

En el segundo, tendrás que diferenciar las medicinas de los venenos, ambas cosas representadas por jeroglíficos.

En el tercero hay que reconocer ocho medicinas y cuatro trampas buenas.

Todo esto se consigue entrando en los lugares de información (señalados en el mapa) y examinando los jeroglíficos.

Antiriad y Fairlight II

SPECTRUM

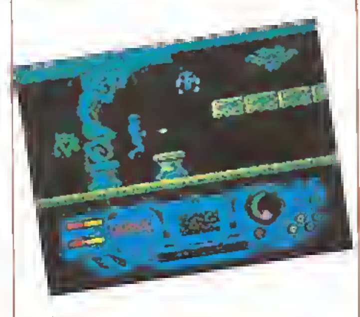
Quisiera que me solucionaran las siguientes cuestiones:

1. El objetivo de la Armadura Sagrada de Antiriad y cómo se activan las minas de implosión.

2. En Fairlight II, la puerta que da a la habitación, que según el mapa que publicásteis en MICROMANÍA 20 se encuentra la llave que abre la puerta 2, está bloqueada por un muro. ¿Cómo puedo pasar por ese muro?

3. El mapa y las instrucciones de Short Circuit que publicásteis en MICROMANÍA 22, ¿sirve para Spectrum? Si la respuesta es negativa, ¿vais a publicarlo para Spectrum?





Pedro Ballesteros
Madrid

1. El objetivo de este juego es encontrar la armadura y utilizarla para liberar a tu pueblo de los amos.

Para activar las minas de implosión deberás colocarlas al lado de la armadura, ya que ésta emite radiaciones que hacen estallar la mina.

2. Ese muro se pasa teniendo en tu poder una de las llaves que hay por todo el castillo.

3. Ese mapa y esas instrucciones no sirven para Spectrum, pero si estás interesado podrás encontrarlos para tu ordenador en el número 26.

Buscando desesperadamente al Señor de la Guerra

SPECTRUM

Queridos amigos de MICROMANÍA, tengo varias dudas que me gustaría que me solucionasen:

1. En el «Ole Toro», cuando toca banderillas, el primer par lo pongo bien, pero en el segundo las clavo demasiado tarde y el toro me mata ¿A qué tecla hay que dar para ponerlas antes?

2. En el «Turbo Esprit», cuando miras al mapa todos los coches (camellos, coches y tu coche) son iguales ¿Hay alguna manera de diferenciarlos mirando sólo el mapa?

3. ¿Cuál es la misión en el «Underwurlde»?

4. ¿En el FIST II hay que llegar hasta donde está el Señor de la Guerra, pero hacia dónde hay que ir, derecha o izquierda?

5. En las instrucciones de este mismo programa dice que con los papiros podrás mover objetos, despertar muertos, u obtener luz eterna ¿Cómo se consigue esto?

Daniel Martínez
Madrid

1. El segundo par de banderillas se coloca igual que el primero, lo que pasa es que esta acción la tendrás que hacer mucho más rápido.

2. Mirando sólo el mapa es imposible saber diferen-



ciar qué es cada una de las cosas que hay en él.

3. *La misión del «Underwurlde» es escapar del laberinto y para ello tendrás que matar a tres diablos que guardan la salida.*

4. *Para llegar hasta el Señor de la Guerra tienes que recorrerte todo el laberinto, por lo que en un espacio tan reducido como éste no te lo podemos decir, pero este juego aparece analizado en MICROMANÍA n.º 23.*

5. *La única utilidad de los papiros es que te dan energía, esto lo conseguirás entregándolos en sus santuarios correspondientes.*





Bazooka Bill y Short Circuit

COMMODORE

Tengo un Commodore 128, y tengo unas preguntas que haceros:

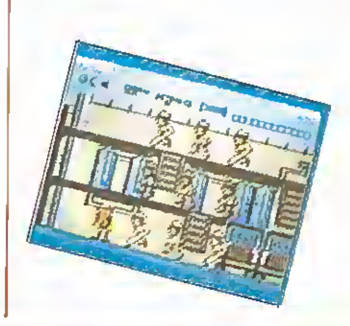
1. En el juego Bazooka Bill, cuando estoy en las islas o en la base, no sé por qué ni cuándo aparezco en el aeródromo. ¿Pueden explicarme esto?

2. En el juego Short Circuit, también para Commodore, tengo que hacerles una pregunta sobre el mapa que publicaron en su último número, pues mi versión es muy diferente, y a mi entender no le sirve el mapa.

Hilario

1. *Es raro eso, ¿verdad? Bueno, la clave está en el marcador negro que está junto al de la puntuación. Este marcador indica el número de enemigos que has masacrado. Para que te hagas una idea, en la primera fase, y para pasar a la segunda, deberás acabar con, aproximadamente, 300 enemigos. Luego los ingleses critican la «crueldad» del Olé Toro...*

2. *Pues, efectivamente la versión del Short Circuit para Commodore es distinta a la del Amstrad en su mapeado y desarrollo, aunque no así en el argumento del juego.*



Las aventuras de Wally en la selva

SPECTRUM

Les rogaría que me contestasen varias dudas que tengo en algunos juegos:

1. En el «Three Weeks in Paradise», ¿para qué sirven los siguientes objetos: el hacha sin afilar (blunt axe), la botella (bottle), el sacacorchos (corkscrew) y la espina (iharn)?

2. ¿Qué hay que hacer y cómo se juega al «Hearthland»?

3. Objetivo del «Pyracurse».

Pablo Deeleman Llinares
Benidorm

1. *El hacha sin afilar sirve para, una vez afilada, poder cortar la cuerda que ata a Wilma. La botella sirve para llenarla de aceite. El sacacorchos sirve para sacarle el aceite al cacahuete y la espina para arrancársela al león y que éste nos deje pasar.*

2. *En el «Hearthland» lo que tendrás que hacer es encontrar y destruir doce páginas del libro, seis blancas y otras seis negras.*

3. *El juego está dividido en tres partes. En las dos primeras tu misión consiste simplemente en averiguar la forma de pasar a una nueva fase. En la última debes buscar y rescatar al padre de una de las protagonistas.*

Cyberum

MSX

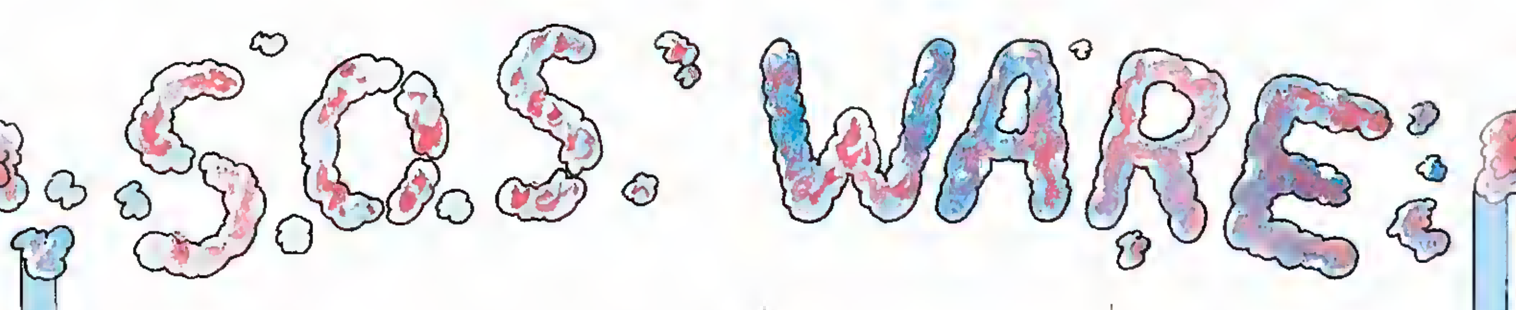
Tengo un problema con el juego Cyberum, de Ultimate:

Un niño me dejó un cargador de vidas infinitas para este juego, cuando ya he conseguido montar mi nave espacial y empiezo a montar el cohete, con la primer parte de éste que cojo con las pinzas, al pasar por encima de la plataforma donde se debería colocar automáticamente, dicha pieza desaparece y no la vuelvo a encontrar más, ¿qué tengo que hacer para conseguir hacerme el récord?

Juan José Márquez
Loja (Granada)

Tal y como nos indicas, al utilizar el cargador que se publicó en MICROMANÍA, (que parece ser el que tú tienes), van desapareciendo las piezas del cohete según las dejas en la plataforma de montaje. Pero no debes preocuparte por esto, pues las piezas que vayas depositando, aunque invisibles, van formando el cohete.

Hacerte el récord es labor de una inmensa paciencia ya que CYBERUM es el típico juego-sin-fin, osea, que cuando montes el primer cohete pasarás a un segundo planeta y de éste a un tercero, y...



Plus 3
SPECTRUM

Tenemos un Spectrum 48 K con muchos programas, y deseamos comprar un modelo superior. Con la inminente aparición del Plus 3 nos ha surgido una duda. Quisiéramos saber si sería posible, en primer lugar, desde el modo 128 cargar en tres de los bloques de la memoria paginada un programa del Spectrum 48 sin ejecutarlo. Una vez hecho esto, y desde Código Máquina, direccionar la ROM 3 del modo 48 K pero sin borrar la memoria, ya que si se saltase a la dirección 0 la rutina inicializadora borraría la memoria.

En resumen, mi pregunta viene al caso por la imposibilidad de acceder desde el modo 48 K al sistema operativo del disco, que en mi opinión influirá bastante en las ventas de este ordenador. Con este sistema, creo que por lo menos se podría cargar una vez un programa de disco. Naturalmente mejor sería que apareciese algún dispositivo con un sistema operativo a modo de interface BETA que consiguiese acceder al disco directamente en modo 48 K.

Si nada de esto fuese posible no esperaría a la comercialización del Plus 3 y me compraría un Plus 2.

Francisco Joe Navas
Zaragoza

En el modo 128 K del nuevo Spectrum, es posible realizar la carga de un juego de 48 en Código Máquina siempre y cuando éste no se encuentre protegido y su funcionamiento transcurra al igual que en el modo 48 K, por lo que es posible cargarlo y almacenarlo en disco teóricamente sin problemas.

Cuando nos referimos a protegido quiere decir que no tenga rutinas de velocidad variable de carga sobre todo.

Livingstone, supongo
SPECTRUM

En el juego Livingstone supongo, cuando me coge la urraca y me lleva al nido no sé lo que hay que hacer. Desearía también que me indicaseis cuándo vais a sacar un patas arriba de este juego para Spectrum.

Otra pregunta es cómo se subraya en el Spectrum + 2.

Alberto Rguez. Mella
Madrid

En el Livingstone, pasar a la siguiente sección del juego no es muy fácil ya que en primer lugar hay que esquivar a la urraca y al llegar al río saltar sobre los troncos. En una zona del río encontraremos una entrada justo debajo de una de las cascadas; si entramos por ella, podremos continuar el juego.

Probablemente aparezca próximamente un patas arriba de este juego.

Para subrayar en el Spectrum, cualquiera que sea el modelo, debemos de realizar una pequeña trampa como en el ejemplo:

Teclear PRINT «HOLA». Sin pulsar ENTER poner punto y coma, para continuar introduciendo datas en la misma línea. Utilizar después el comando OVER 1 y volver a poner punto y coma, con esto conseguimos funcionar en modo mezcla. Por último, colocar CHR $ cuatro veces separándolas con punto y coma; con ello conseguimos retroceder el puntero del curso una posición y seguidamente poner entre paréntesis el símbolo que se encuentra en la tecla del cero.

La línea quedará así:
PRINT "HOLA"; OVER 1 ;CHR$ 8;CHR$ 8;CHR 8; CHR "———"
Pulsa ENTER y ya habrás conseguido subrayar.





Dustin escapa de la cárcel
SPECTRUM

Os escribo esta carta porque tengo unas dudas sobre el juego Dustin:

1.° Cuando salgo de la cárcel, ¿qué tengo que hacer para escapar de la isla?

2.° ¿Para qué sirven los huesos, antídotos, las ganzúas y dónde se encuentra la estatua de que habláis y para qué sirve?

José García Martínez
Granada

Para escapar de la isla tendrás que enseñarle la estatua sagrada al brujo para que se aparte y robarle la barca (ahí acaba el juego).

Los huesos sirven para que la pantera no te ataque, los antídotos son para que si pisas una víbora no te mate. Las ganzúas sirven para abrir puertas. La estatua la conseguirás cambiándosela al druida por vino, dinero o cigarrillos.

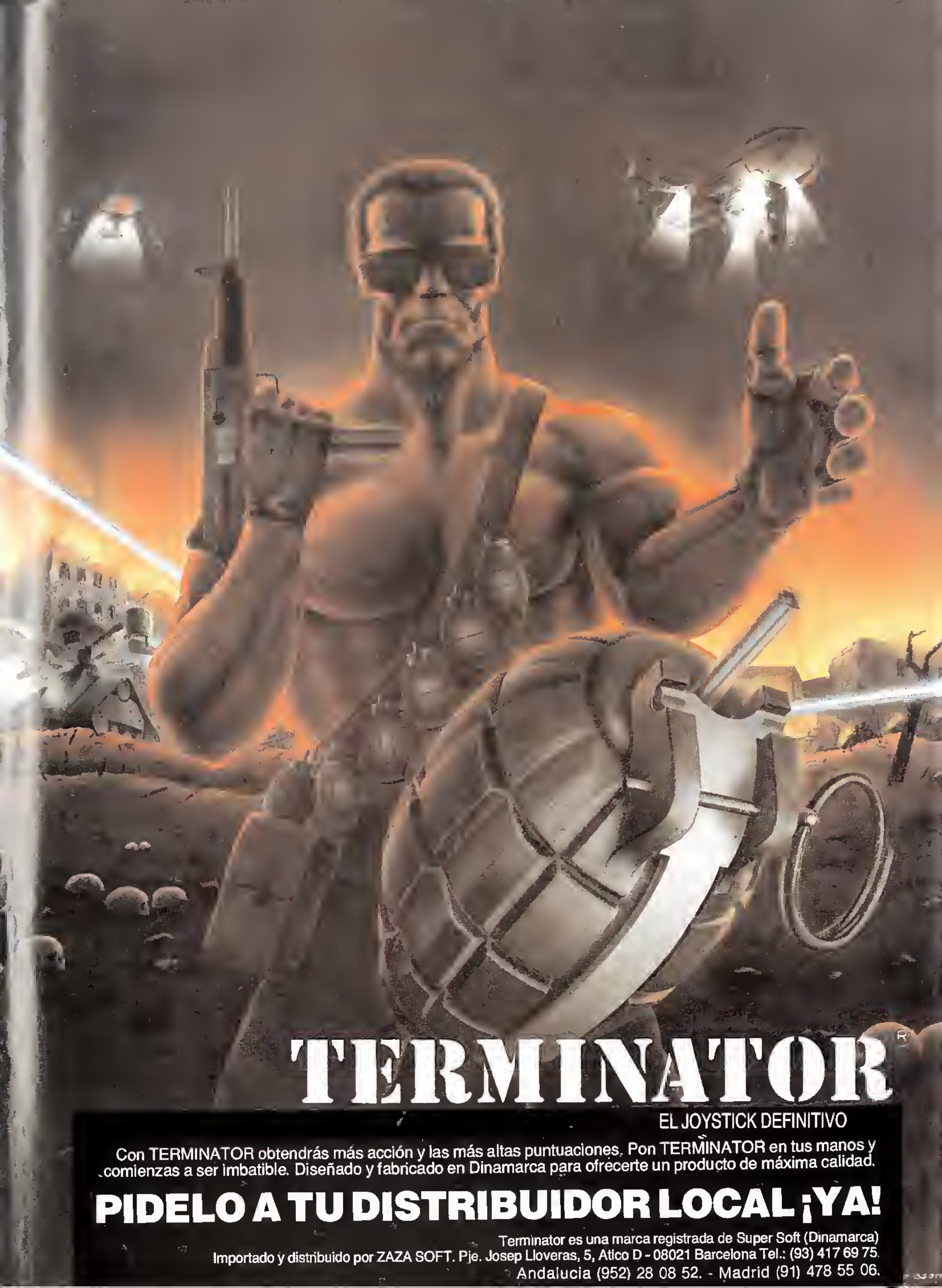


La escalera en el Fist II
SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Fist II. En MICROMANÍA número 23 dice: «Vamos por la derecha subiendo dos escaleras». Intento subir por la primera escalera, pero no sube, ¿qué debo hacer para subir?

Manuel A. González
Málaga

Para subir por ésa o por cualquier otra escalera, solamente tendrás que ponerte debajo de la escalera, o sea, a su altura, y saltar. El sólo gateará hasta arriba, si esto no sucede prueba a ponerte un poquito más a la derecha o a la izquierda para ponerte en la posición exacta.


TERMINATOR®
EL JOYSTICK DEFINITIVO
Con TERMINATOR obtendrás más acción y las más altas puntuaciones. Pon TERMINATOR en tus manos y comienzas a ser imbatible. Diseñado y fabricado en Dinamarca para ofrecerte un producto de máxima calidad.
PIDELO A TU DISTRIBUIDOR LOCAL ¡YA!
Terminator es una marca registrada de Super Soft (Dinamarca)
Importado y distribuido por ZAZA SOFT. Pje. Josep Lloveras, 5, Atico D - 08021 Barcelona Tel.: (93) 417 69 75.
Andalucia (952) 28 08 52. - Madrid (91) 478 55 06.

De Ocasión

● SE VENDE equipo iniciación, consistente en ZX Spectrum 48 K con cables, cinta de demostración y documentación necesaria, interface programable, joystick con amplificador de sonido, joystick Quick Shot VII, revistas especializadas, impresora térmica Alphacom 32 y cassette al precio de 30.000 ptas. Llamar al tel.: (91) 815 09 17. Tardes. Preguntar por Marcos.

● VENDO ordenador ZX Sepctrum 48 K, con cables y fuente de alimentación, en perfecto estado, por 15.000 ptas. Dirigirse a Marcos Martin. C/ El Vizcaino, 31. Alcázar de San Juan (Ciudad Real). O bien llamar al tel.: (926) 54 21 68.

● VENDO ZX Spectrum, en perfectas condiciones, más cables, transformador, libros y revistas, por sólo 15.000 ptas. Llamar al tel.: (93) 387 22 76 y preguntar por Andrés. Badalona (Barcelona).

● VENDO ordenador Spectrum 48 K, en perfecto estado con teclado multifunción de Indescomp, con cassette especial para ordenador y televisión en b/n de 12", revistas sobre el tema. Todo por 50.000 ptas. O bien lo cambio por un Amstrad 6128 con monitor. Si os interesa no dejéis de llamar al tel.: (983) 35 26 23. Preguntar por Felipe. Tardes.

● VENDO ordenador ZX Spectrum Plus, con todos sus accesorios y en perfecto estado, además regalo libro de instrucciones y cinta de demostración, todo ello por sólo 20.000 ptas. También vendo cassette especial para ordenador por sólo 3.000 ptas. Llamar al tel.: (91) 651 34 70. Preguntar por Antonio. Alcobendas (Madrid).

● CAMBIO órgano PT-82, cámara de fotos, videojuego, libros y 15.000 ptas., por un ordenador de 48 K y televisor. Acepto ofertas. Interesados dirigirse a Carlos Ordóñez. C/ Monsant, 8-10, P-2, 2.°. El Prat de Llobregat (Barcelona).

● VENDO Spectrum Plus junto con impresora GP-50S, cassette, joystick, interface II, lápiz óptico, revistas, libros y 2 interface tipo Kempston. Todo por sólo 42.000 ptas. (negociables). Interesados llamar al tel.: 486 10 50 de Madrid. Llamar de 2 a 3.

● INTERCAMBIO, trucos, pokes, ideas e información. Prometo contestar. Interesados escribir a la siguiente dirección: Rubén Herrero Angulo. C/ Arenal, 105. 1.° 09200 Miranda de Ebro (Burgos). O bien llamar al tel.: (947) 31 35 61 de 2 a 3 de la tarde.

● CAMBIO Spectrum 128 K, con manuales en castellano, interface más joystick, cassette Sanyo, por un Amstrad CPC 464 (color o verde). O bien por un Spectrum Plus II. Interesados llamar al tel.: 617 10 07 o bien escribir a la siguiente dirección: Luis Alfonso Labrado. C/Pintor Zuloaga, 1, 5.° C. 28933 Móstoles (Madrid).

● ATENCION, se cambia Dragón 32, con todas las conexiones necesarias para su funcionamiento, a ser posible por un ZX Spectrum (16) más revistas, libros, periféricos etc. Acepto otro tipo de ofertas. Interesados llamar al tel.: (987) 33 51 89.

● ME GUSTARIA contactar con usuarios del ordenador OL, para el intercambio de información. Escribir a Javier Ginesta Barquero. C/ Eduardo Soler y Pérez, 10. Esc-B1, Pta-21. 46015 Valencia.

● VENDO ordenador Spectrum Plus, en perfecto estado con el transformador y todos sus cables, cassette para ordenador, interface II y joystick, todos los componentes por 25.000 ptas. Interesados llamar al tel.: (91) 269 38 92. Carlos Muñoz.

● SOMOS un club de usuarios del Spectrum 48 K/128 K que desea contactar con usuarios de toda España para intercambiar información. Para más información llamar al tel.: (951) 23 46 60. Preguntar por Álvaro o bien llamar al tel.: (951) 23 09 24. Victor.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

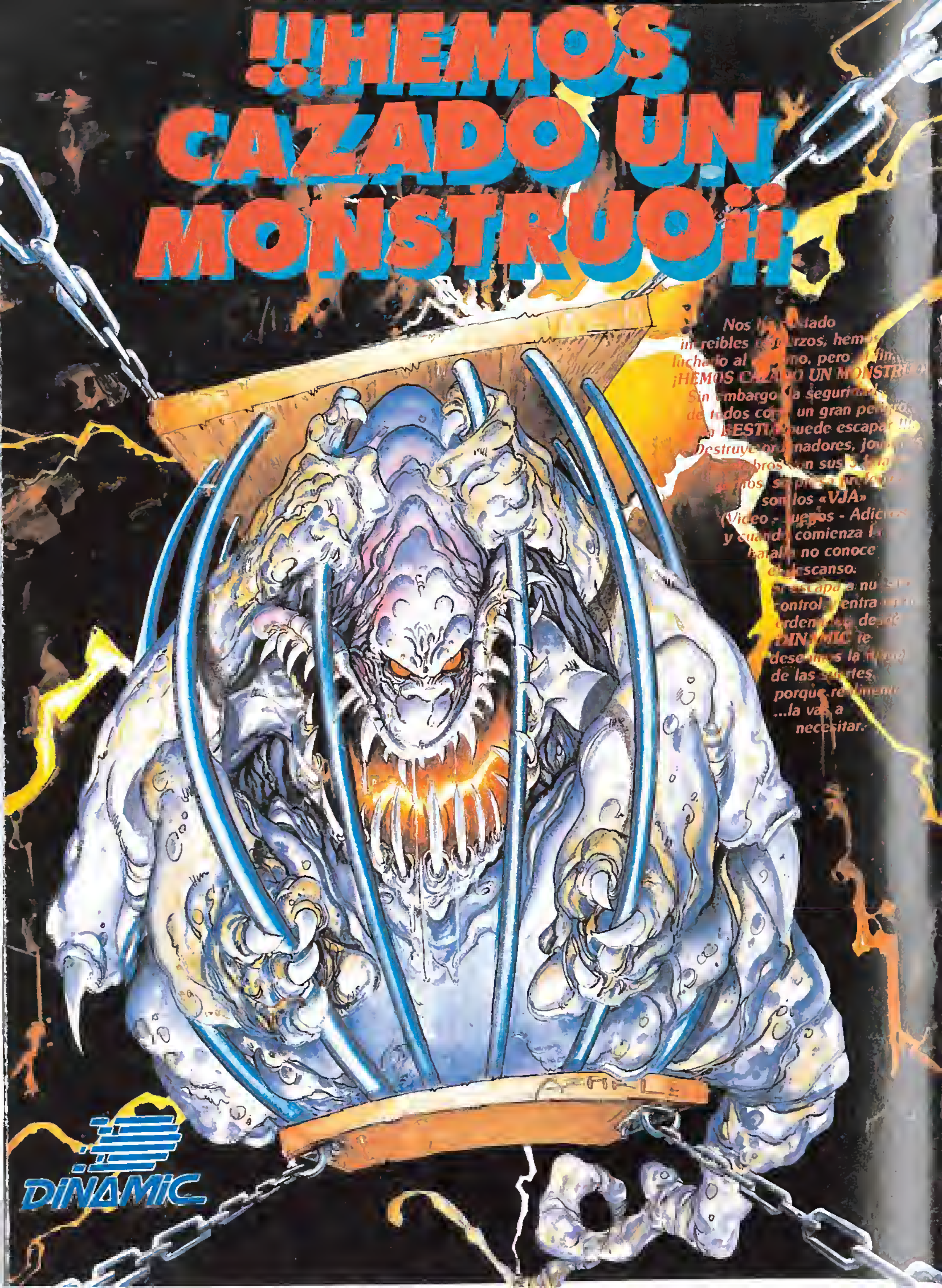
LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA ", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO T
O 1000
1007 INPUT "
           DATOS   ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0,d$;AT cx,21,CHR$ 138;"L
INEA ";l;
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+h: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM [illegible]
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
 INPUT LOAD SAVE DUMP TEST"
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)"
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM [illegible]
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save) ", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY": VERIFY n$ DA
TA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUE
NTE ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIREC
CION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYT
ES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save) ", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY": VERIFY n$COD
E di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJ
ETO ";n$'"Inicio ";di'"Longitu
d ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load) ", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ";di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial ";di
9008 PRINT AT 11,4;"[illegible]";AT
11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT ((LEN a$+
2-n)/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"[illegible]": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGAD
OR": RUN
```



¡¡HEMOS CAZADO UN MONSTRUO!!
Nos ... tado
increibles ... rzos, hemos
luchado al ... mo, pero ...
¡HEMOS ... UN MONSTR...
Sin embargo la seguri...
de todos ... un gran pel...
... puede escapar
Destruye ... nadores, jo...
... bros ... sus ...
son los «VJA»
(Video - ... os - Adic...
y cuand... comienza l...
no conoce
... scanso.
... a nu...
control ... entra ...
... de...
DINAMIC te
dese... la ...
de las ... tes,
porque ...
...la va... a
necesitar.
DINAMIC